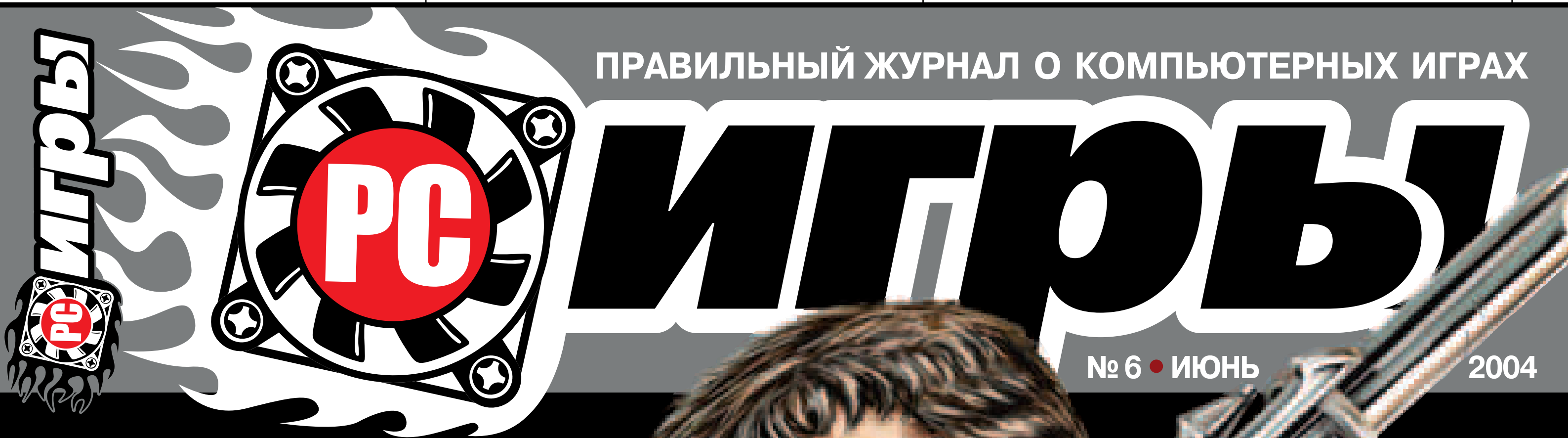
ХЕНТАЙ ОБ «ЭТОМ» ВСЛУХ 128 СТР.

GDC 2004 ТУСОВКА ЛУЧШИХ 124 СТР.

МОР. УТОПИЯ ГЛАВНАЯ ЗАГАДКА ГОДА 68 СТР.



ИГРА МЕСЯЦА

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

ПЕРИМЕТР
ОДИН РАЗ УВИДЕТЬ

SYBERIA II
ИЗ САЙБЕРИИ С ЛЮБОВЬЮ

LADA RACING CLUB
ГЛАВНЫЙ ГОНЩИК РОССИИ

LORDS OF THE REALM III
СИКВЕЛ ДЛИНОЙ В ВОСЕМЬ ЛЕТ

COLIN MCRAE RALLY 04
С ВЕТЕРКОМ

60 ТРУПОВ В МИНУТУ

PAINKILLER

(game)land

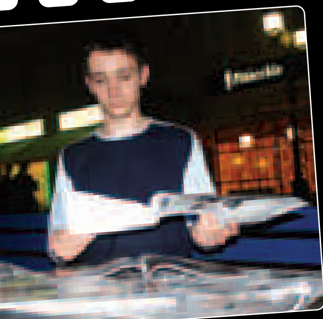
ТАКЖЕ ВНУТРИ ОГРОМНЫЙ ПОСТЕР (PAINKILLER: КРЕЩЕННЫЙ ... SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW) 4 МИНИПОСТЕРА (LORDS OF THE REALM III, LADA RACING CLUB, ... UP YOUR LIFE, SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ)

ISSN 1729-9012





И снова здравствуй!









Шесть номеров... Это много или мало? Полгода пролетели, словно неделя. Кажется, еще вчера мы подробно обсуждали концепцию журнала, подбирали костяк авторского и редакторского составов. Но время идет. Правильный журнал о компьютерных играх становится лучше с каждым месяцем. И немалая заслуга в этом принадлежит нашему преданному читателю. Спасибо!

А тем временем в редакции ежедневно разгораются споры о новых рубриках. Слышал бы ты, какие безумные идеи предлагают некоторые творческие личности. Хочешь увидеть на глянце необычный раздел? Пиши нам, ведь, как известно, одна голова хорошо, а две всегда лучше.

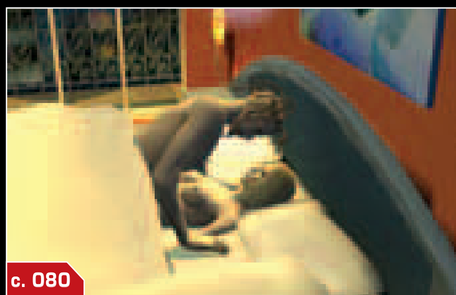
В подтверждении этого постулата предлагаем подробно ознакомиться с содержанием этого выпуска, работа над которым непрерывно кипела на протяжении всех 32-х дней. Прежде всего, не пропусти игру месяца. Сегодня столь почетное звание заслуженно получила откровенная ***Singles: Flirt Up Your Life***. В продолжение фрейдовской темы – подробнейший материал о хентае. Уже хочешь достать еще один номер «для коллекции»? Но это лишь малая часть из того, что мы для тебя приготовили. Рубрика «На ковер!» сегодня посвящена динамичной разборке с посланниками ада – ***Painkiller***. Обзор других игр, вышедших за месяц, – производственный стандарт для нас. Хочется выделить демо-превью по, наверное, самой ожидаемой в России стратегии ***«Периметр»***. Чуть дальше – интервью с разработчиками загадочной ***«Мор. Утопия»*** и рассказ о создании гоночного симулятора ***LADA Racing Club***. В гости к любимому «Разговору по душам» на сей раз заглянул **Сергей Григорович** – глава ***GSC Game World***. Ставший джентельменским набор увлекательных конкурсов с ценными призами – ближе к концу журнала. Там же ищи полезную рубрику «Железо» и новоявленный «Девайс месяца».

Ну а мы пойдем работать. Благо, идей столько, что воплощение некоторых приходится откладывать на несколько номеров. Мы помним: журнал без читателя – ничто. А потому делаем все возможное, чтобы последние числа каждого месяца становились для тебя настоящим праздником.

Мысли сотрудников обобщал Даниил Леви, редактор.

И снова здравствуй!

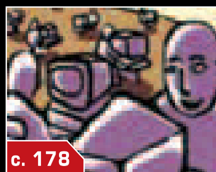
РЕЦЕНЗИИ



SINGLES – THE SIMS ДЛЯ ВЗРОСЛЫХ, ОДНА ИЗ НЕМНОГИХ ИГР «ПРО ЭТО». ИГРА МЕСЯЦА.

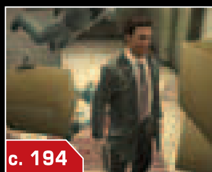


CMR04 – НОВАЯ ЧАСТЬ ЛУЧШЕГО РАЛЛИЙНОГО СИМУЛЯТОРА ОПРАВДАЛА НАШИ НАДЕЖДЫ!



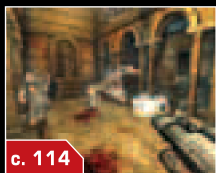
SOFTБЛОК

РУБРИКА ВСЕ БОЛЬШЕ И БОЛЬШЕ! КАК, ВПРОЧЕМ, И ЗАКАЗЫВАЛИ!



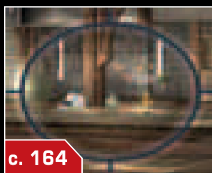
КОНКУРС

ВИДЕОКАРТЫ, ИГРЫ, И ДРУГИЕ ПРИЗЫ. ЦЕЛЫХ 10 СТРАНИЦ КОНКУРСОВ.



ВИТРИНА

ОБЗОРЫ ВСЕХ ЛОКАЛИЗОВАННЫХ ИГР, ВЫШЕДШИХ ЗА МЕСЯЦ.

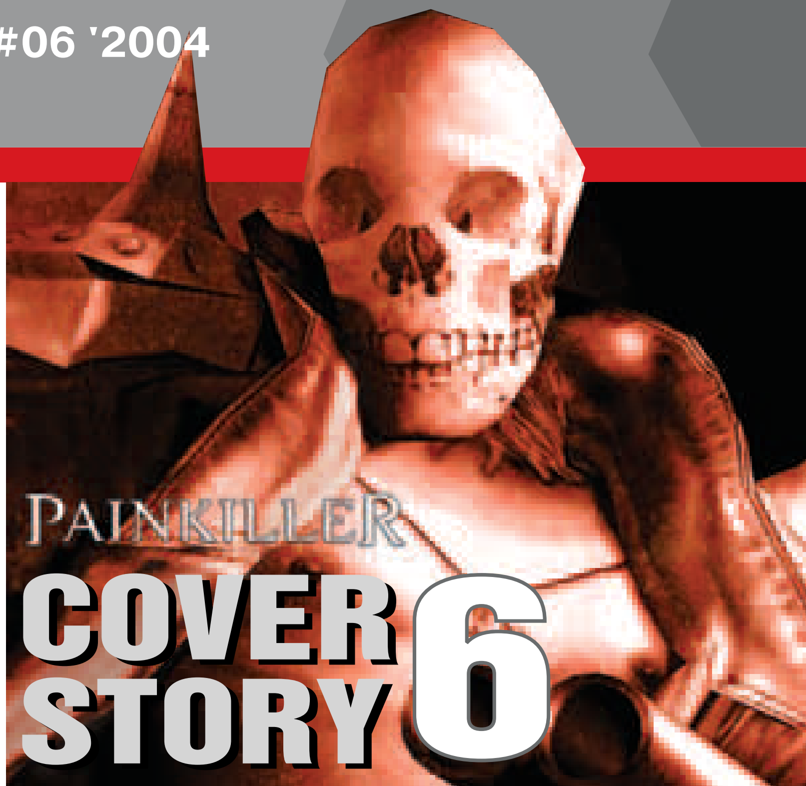


HELP.TXT

СОВЕТЫ ПО ПРОХОЖДЕНИЮ СРАЗУ ЧЕТЫРЕХ ХИТОВЫХ ИГР!

СПИСОК РЕКЛАМОДАТЕЛЕЙ

Акелла	2 обл.	Журнал Хакер Железо	161
Дина Виктория	3 обл.	Журнал Страна Игр	165
BenQ	4 обл.	E-shop	171
Asus	1	Журнал Путеводитель	177
1С	3, 33, 63, 67, 153	Редакционная подписка	181
Акелла	13, 17, 25	Журнал МС с СД	185
Force Computers	19	Журнал Хулиган	190
Stabilo	20	Журнал Хакер	191
Бука	41, 107, 169	Журнал Total DVD	192
Softclub	45	Журнал CGW	193
Руссобит	59, 87, 111, 127	Ультра	195
Новый диск	79	Радио Попса	197
VikaWeb	83	Журнал Хакер Спец.	198







ХЕНТАЙ
ВСЕ, ЧТО ТЫ ВСЕГДА ХОТЕЛ ЗНАТЬ О ХЕНТАЕ И ХЕНТАЙ-ИГРАХ, НО БОЯЛСЯ СПРОСИТЬ.

LADA RACING CLUB
ПОЛНОСТЬЮ РЕАЛЬНЫЕ АВТО ОТ «ЛАДЫ», МОСКВА ВО ВСЕХ ПОДРОБНОСТЯХ И МОРЕ АДРЕНАЛИНА. ЭКСКЛЮЗИВ!

ПОСТЕРЫ И НАКЛЕЙКИ



PAINKILLER SPLINTER CELL

ИГРЫ В НОМЕРЕ

АЛЛО, МЫ ИЩЕМ ТАЛАНТЫ!

Если ты умеешь быстро и качественно писать тексты разного объема, разбираешься в играх, и имеешь постоянный доступ в интернет – ты нужен нам! Мы ждем писем с рассказом о себе (все, что считаешь нужным – от возраста до желаемой должности) и тестовой статьей на игровую тему на job@pc-games.ru. Если нас заинтересует письмо – мы предложим тебе сотрудничество. Дерзай!

Журнал зарегистрирован в Министерстве РФ по делам печати, телерадиовещания и средств массовых коммуникаций ПИ № 77-16488 от 22.09.2003
Выходит 1 раз в месяц.

№06 июнь 2004

www.pc-games.ru

РЕДАКЦИЯ

Дмитрий Голубничий gerokunst@pc-games.ru и.о. главного редактора, арт-директор
Эдуард Лухт hitman@pc-games.ru зам. главного редактора
Инна Недосекина nedosekina@pc-games.ru дизайн и верстка
Даниил Леви daniil@pc-games.ru редактор
Илья Зибирев ueoai@pc-games.ru редактор
Ян Масарский plague@pc-games.ru редактор
Лиза Снежная лит.редактор/корректор
Ярослав Зверев лит.редактор/корректор
Максим Баканович baxx@gameland.ru PR-менеджер

DVD/CD

Илья Викторов orange@gameland.ru редактор

ТЕСТОВАЯ ЛАБОРАТОРИЯ

Рубен Кочарян test_lab@gameland.ru руководитель
Федор Добрянский dr.cod@gameland.ru главный инженер

КАК СВЯЗАТЬСЯ С РЕДАКЦИЕЙ

Для писем: 101000, Москва, Главпочтамт, а/я 652, «PC ИГРЫ»
E-mail: post@pc-games.ru, Тел.: 935-7034

GAMELAND ONLINE

Алена Скворцова alyona@gameland.ru руководитель отдела
Константин Говорун wren@gameland.ru редактор
Иван Солякин ivan@gameland.ru WEB-master

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ

Игорь Пискунов igor@gameland.ru руководитель отдела
Ольга Басова olga@gameland.ru менеджер
Виктория Крымова vika@gameland.ru менеджер
Борис Рубин rubin@gameland.ru менеджер
Ольга Емельянцева olgaeml@gameland.ru менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ДИСТРИБЬЮЦИЯ И МАРКЕТИНГ

Владимир Смирнов vladimir@gameland.ru руководитель отдела
Андрей Степанов andrey@gameland.ru оптовое распространение
Алексей Попов popov@gameland.ru подписка
Андрей Наседкин nasedkin@gameland.ru региональное розничное распространение
Яна Агарунова yana@gameland.ru PR-менеджер
Телефоны: (095)935-7034; факс: (095)924-9694

ТЕХНИЧЕСКАЯ ПОДДЕРЖКА

Самвел Анташян samvel@gameland.ru
Ерванд Мовсисян ervand@gameland.ru

ИЗДАТЕЛЬ И УЧРЕДИТЕЛЬ

ООО «Гейм Лэнд» учредитель и издатель
Дмитрий Агарунов dmitri@gameland.ru директор
Борис Скворцов boris@gameland.ru финансовый директор
Юрий Поморцев yuri@gameland.ru издатель

PUBLISHER

Dmitri Agarunov dmitri@gameland.ru director
Yuri Pomortsev yuri@gameland.ru publisher

Phone: (095)935-7034; fax: (095)924-9694

Обложка: «Painkiller: Крещеный Кровью»

Доступ в Интернет: компания Zenon N.S.P.
http://www.aha.ru; Тел.: (095)250-4629

Типография
OY «**ScanWeb**», Korjalankatu 27, 45100, Kouvola, Finland, 246
Тираж 90 000 экземпляров

Цена свободная

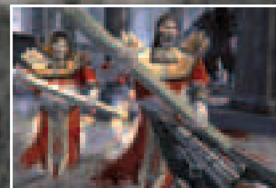
Врууум! Яростно чавкающая бензопила окрасила экран красными ошметками импа. Следующим в списке невезения стоял зомби – выстрел из шотгана превратил его в бесформенное месиво. А затем были какодемоны, бароны ада, сам кибердемон – всех не упомнишь. Благо, очнулся я только в тот момент, когда понял, что покрывающая меня кровь адских тварей мешает целиться, а надетый на правую руку кастет уже стерся до самого основания.

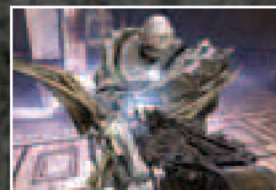
МЯСО ГОДА
PAINKILLER

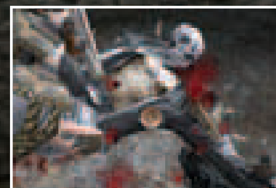
текст: Иван Закалинский

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Dreamcatcher
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Акелла
РАЗРАБОТЧИК	People Can Fly
ПОЙДЕТ	Процессор 1700Mhz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8Ghz, 1024Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО CD	Три
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.painkillergame.com





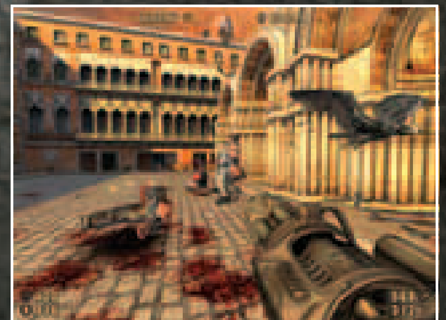






■ Опера – один из самых красивых уровней игры.





Каждый из нас помнит яростную эйфорию ***Doom***, отца всех экшенов и настоящую икону игростроения. Там не надо было думать. Все, что требовалось от игрока – это зажать кнопку стрельбы в начале уровня и отпустить ее в конце, почувствовав, как в крови литрами плещется адреналин. Никаких скрытных перемещений по уровню, беготни от противника и достойной труса стрельбы в спину. Грудь в грудь с врагом, оскалив зубы и противопоставив ордам монстров собственную меткость и ярость, усугубленную мощным и смертоносным оружием.

Трепещите, смертные, ибо становитесь вы свидетелями возрождения великого жанра, простота в котором граничит с бесконечной гениальностью и тем доисторическим драйвом, который наши волосатые предки испытывали во время очередной погони за мамонтом. Первой ласточкой, клюв которой был заляпан кровью, стала ***Serious Sam***. Безбашенный дядя Сэм уверенно шел по усеянной трупами дорожке шутеров первого поколения, практически исчезнувших с появлением трехмерных движков, и, несмотря на весь свой примитивизм, заставлял игроков почувствовать на зубах вкус адреналина. Затем был древнегреческий ***Will Rock***, еще дальше продвинувший заложенную дядей Сэмом идею, сравняв с землей целый пантеон языческих богов и демонов.

Ну а теперь к нам пришел он – ***Painkiller***, обшитый шипами и заклепками, покрытый полузасохшей кровью и окончательно устанавливающий планку качества мясных шутеров.

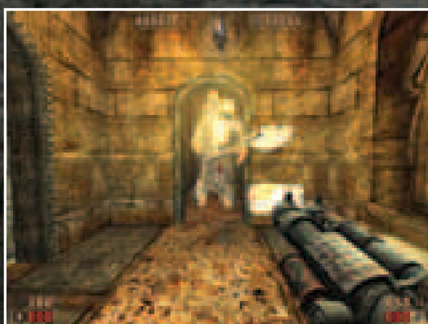
 УБИЙСТВО ВО СЛАВУ

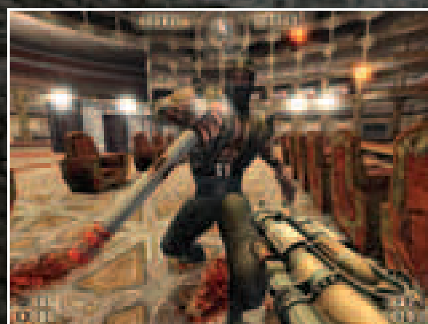
Сюжет в Painkiller выполнен именно так, как того требуют законы жанра – ненавязчиво. Можно спокойно пропускать сюжетные видеовставки между эпизодами, а можно с интересом следить за историей главного героя, в один неудачный день разбившегося насмерть в автокатастрофе вместе со своей любимой женой. После этой неприятности супругу героя забрали прямиком в рай, а его самого оставили в некоем пограничном мире, который сильно напоминает христианское

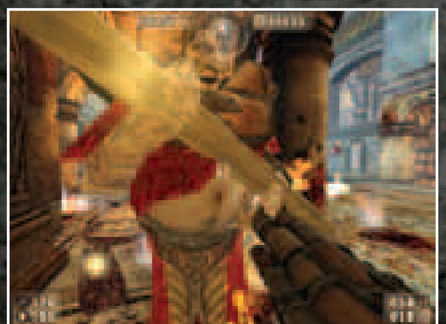
ЧЕРНЫЙ MAGIC: THE GATHERING

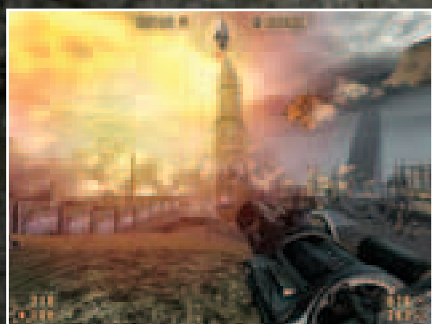
На каждом уровне помимо основной задачи (уничтожить всех и вся), есть второстепенная – собрать 100 душ убитых врагов, открыть все секретные участки уровня или пользоваться только определенным видом оружия. За выполнение такой задачи нам дают карты Black Tarot двух видов: действующие постоянно на протяжении игры и только по нажатию специальной кнопки. С помощью карт можно составлять свои сеты, облегчающие прохождение: что может быть лучше замедленного в 4 раза мира вокруг, оружия, наносящего двукратно большее повреждение, ускоренной перезарядки стволов и способности поглощать души на расстоянии?

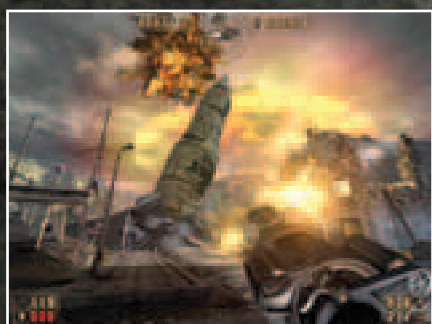













В узких местах дробовик творит чудеса.

ОДНОМУ ЛИ?



Еще здесь есть многопользовательский режим. Нельзя сказать, что он способен тягаться с устоявшимися мэтрами мультиплеерных баталий, но растянуть удовольствие от игры ему вполне по силам благодаря интересным игровым режимам. К примеру, People Can Fly – режим, в котором нанести вред противнику можно только в том случае, если он находится в воздухе. Или Voosh – у всех игроков всегда одинаковые виды оружия, синхронно меняющиеся через определенное время. Не смотря на это, во время игры не проходит впечатление, что режим сделан «для галочки».

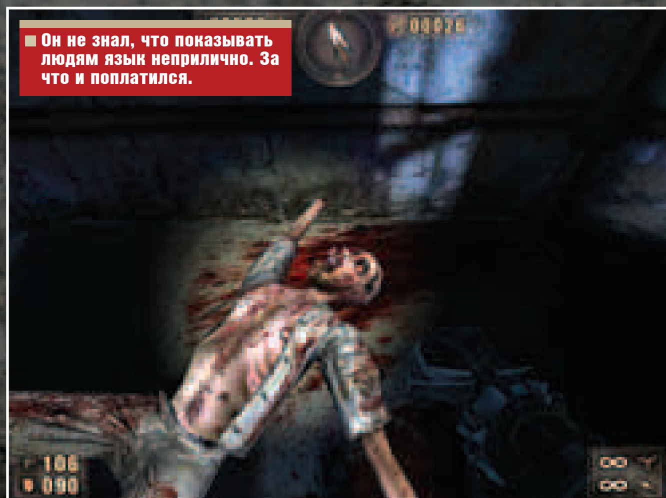
Чистилище. Спустя некоторое время бесконечной борьбы с демонами ада, рыскающими по пограничью, главному герою поступает предложение сверху (с САМОГО верха) начать собственный крестовый поход с целью уничтожить четверых генералов армий ада, уже готовых направить своих подчиненных на штурм ворот рая. Естественно, от таких предложений отказываться глупо, и наш протеже берется за дело со всей серьезностью. Неплохой баланс на грани мракобесия – именно он ставит сюжет этой игры в один ряд с такими мэтрами, как Doom, ***Quake*** и ***Blood***. Но ты, конечно, понимаешь, что Painkiller – не только сюжет. По хорошему счету, для игрового процесса он не несет практически никакого значения. Потому что здешнему геймплею вообще ничего не надо – это самодостаточное чудо срывает башню безо всякой стандартной игровой мишуры, вроде завернутого сценария, невероятных загадок или элементов ролевой игры.

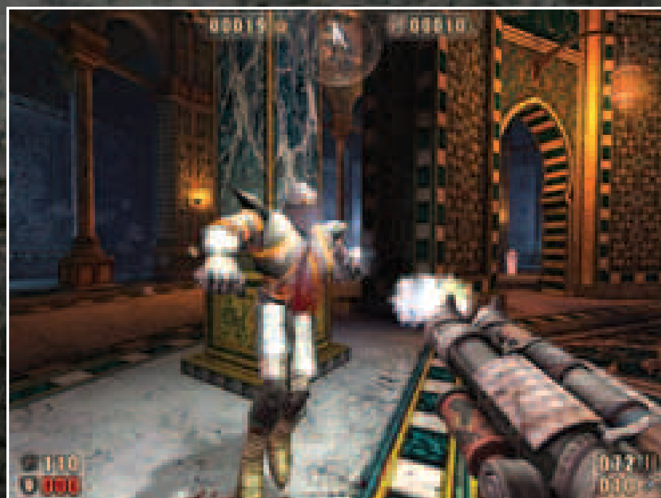
Это самодостаточное чудо срывает башню без всякой стандартной игровой мишуры, вроде завернутого сценария

 ХИРУРГИЧЕСКОЕ ВМЕШАТЕЛЬСТВО ДРОБОВИКОМ

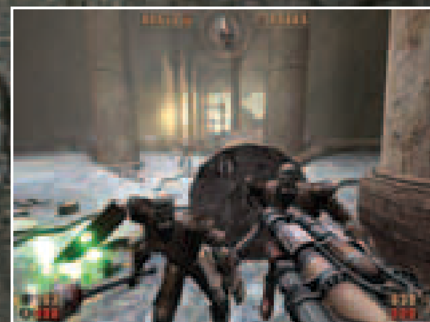
Как выглядит формула счастья «по-Painkiller'овски»? Нас выкидывают на бесконечно красивый уровень, дают в руки мощную пушку и гонят навстречу большие пачки врагов. Пресытившиеся этим в Serious Sam могут не морщить нос, ведь разработчики из **People Can Fly** сумели довести этот процесс практически до совершенства.

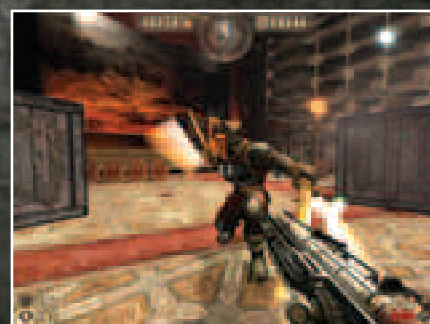
Начнем с карт. Львиная доля – дей-


Он не знал, что показывать людям язык неприлично. За что и поплатился.




Вот до чего доводят стероиды.

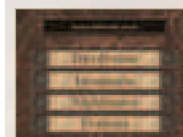




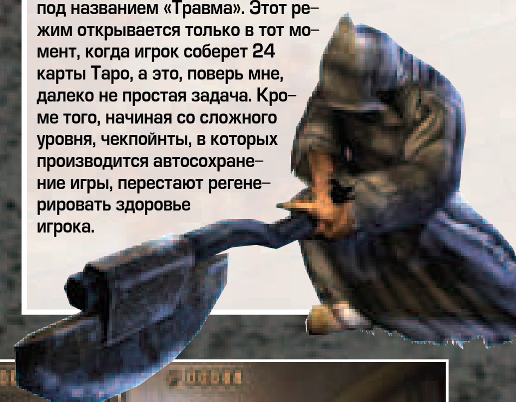
ствительно оригинальные локации, с отменной архитектурой и разумным чередованием узких коридоров, в которых буквально задыхаешься от кровавого тумана и сгоревшего пороха, и просторных открытых пространств, предоставляющих широкие возможности для маневра и ухода из-под вражеского огня. И, если на открытых пространствах игровой процесс во многом напоминает Serious Sam, то внутри помещений все меняется. Отчаянная беготня между колоннами, монстры, прущие со всех сторон, использование каждого выступа в качестве укрытия – это адреналин, товарищи. Среди запомнившихся уровней – потрясающий сумасшедший дом, в котором летают бестелесные призраки, а из каждой комнаты норовят выскочить безрукие и безногие калеки-пациенты; железнодорожная станция в Цюрихе, на которой нам придется добивать остатки снаряженной противогазами армии нацистской Германии (остатки, кстати, уже почти разложились); ну и конечно всякого рода темные храмы, монастыри и заброшенные базы. С локациями у игры все в порядке, говорю точно.

Почти такая же ситуация наблюдается и с монстрами. Каждые один-два уровня состав этих тварей полностью меняется, чтобы соответствовать атмосфере карты (или наоборот, ярко выделиться на ее фоне). На заброшенной военной базе нас ждут все те же мертвые фашисты, разбавленные здоровыми трупами с пистолетами-пулеметами пополам с танками; в темном храме ожидайте разного рода монахов мрака, жрецов тьмы и так далее. Ну а в чумном городке ходят обтянутые в холст полу-

УРОВНИ СЛОЖНОСТИ

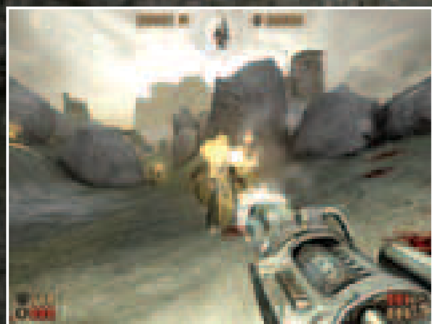


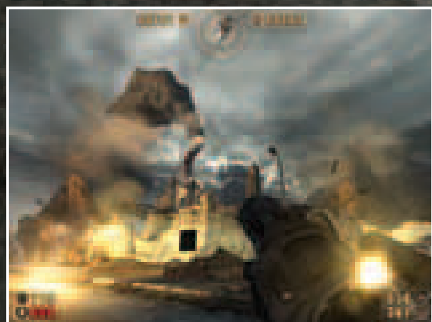
Их в игре всего четыре, и каждый оказывает большое влияние на игровой процесс. На самом легком уровне нельзя пользоваться картами Черного Таро, на среднем и на легком недоступна часть уровней, которые открываются только на сложном и самом сложном под названием «Травма». Этот режим открывается только в тот момент, когда игрок соберет 24 карты Таро, а это, поверь мне, далеко не простая задача. Кроме того, начиная со сложного уровня, чекпойнты, в которых производится автосохранение игры, перестают регенерировать здоровье игрока.






Через несчастного прогоняют пару тысяч вольт.



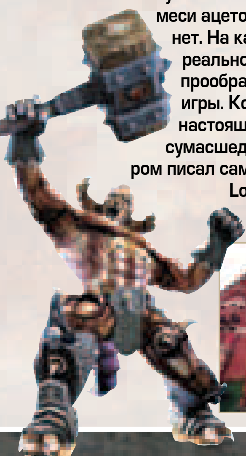


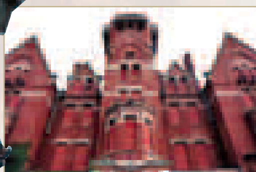


Чумной городок населен ведьмами и ходячими трупами.

ВДОХНОВЕНИЕ

Я думал, что при создании уровней разработчики черпали вдохновение только из собственного воспаленного воображения и ритуальных танцев с бубном после массовой раскурки помеси ацетона и марихуаны. Однако нет. На картинке ты видишь пример реального здания, послужившего прообразом для уровня Asylum из игры. Кстати, это здание – самый настоящий, только заброшенный, сумасшедший дом Денвера, о котором писал сам **Говард Лавкрафт** (Howard Lovecraft) в одном из своих леденящих душу рассказов.





разложившиеся мертвецы, а также летают отвратительного (в хорошем смысле) вида ведьмы, оглашающие окрестности настолько заливистым ржанием, что даже не хочется портить им праздник метко пущенным в район головы колом. А вот в тюрьме и полузатопленном городе правят бал разного рода неформалы, вроде байкеров с «Томми-ганами», железноголовых анархистов с дубинками и коктейлями Молотова и здоровенных жлобов с черепами вместо головы и дробовиками в крепких руках. Большинство монстров выполнено на пятерку: они оригинальны, отлично слеплены и анимированы. К тому же на них не надо тратить половину имеющегося боезапаса. Этот факт, позволяющий ярко ощутить собственную крутость, выгодно выделяет Painkiller в сравнении с предшественниками – все-таки скучно, согласись, когда одного монстра приходится убивать полминуты.

Ну и конечно, здесь есть БОССЫ. Здоровенные твари, готовые нас растоптать, сожрать, размозжить ударом руки и вообще сделать с нами чего-нибудь плохое. Уничтожать этих гадов особенно весело – к каждому нужен свой подход, до которого не сразу догадываешься. К сожалению, ситуация с боссами омрачается схваткой с самим дедушкой Люцифером. Во-первых, понять, как же этой твари нанести вред довольно сложно, так еще и убивать его после этого придется очень долго. Бой с боссом не должен быть муторным. Ситуация немного подслащена великолепным уровнем последней схватки, отражающим три великих военных периода Земли сразу. Увидишь о чем я, когда дойдешь.



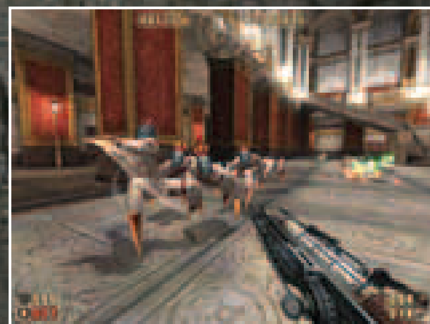
Сумасшедший дом. От этого места мурашки по коже.

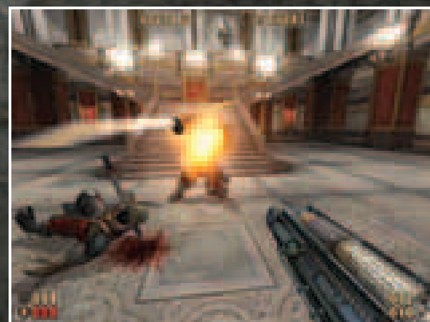


Девушка с квадратными глазами – та самая Ева. Только удивленная.



Начальник болота. Движок игры старается на полную.





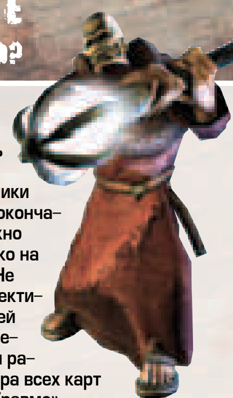
Оружие в Painkiller создано на зависть конкурентам. Всего есть пять видов, но каждый содержит два режима стрельбы и не теряет своей эффективности по мере прохождения игры. Мои личные любимчики – дробовик, в альтернативном режиме замораживающий врагов (после этого первый же выстрел разносит их на осколки льда), и ракетница, спаренная с шестиствольным пулеметом. Божественная связка. Плюс, чисто для эстетического удовольствия, можно пользоваться кoлометом – выносит 90% врагов с первого выстрела, припечатывая их бездыханные тушки к стенам и позволяя в полной мере насладиться физикой игры. В альтернативном режиме колoмет стреляет гранатами, которые при должной ловкости можно нанизать на метко выпущенный кол и превратить в импровизированную ракету. При обороне узких коридоров против превосходящего количества врагов пригодится и нечто, стреляющее звездочками ниндзя или электричеством по выбору. Заряжаем током участок пола/стены/монстра и выстреливаем в него звездочками – электрическая ловушка готова. Если честно, то каждый найдет себе оружие по руке – в игре не существует абсолютного ствола, и за этот баланс разработчикам стоит сказать большое спасибо.



ТАНЕЦ СМЕРТИ

Да, здешний игровой процесс вызывает ассоциации именно с танцем. Скорее даже с сумасшедшей пляской, в

ЧЕМ ЖЕ ВСЕ КОНЧИЛОСЬ?



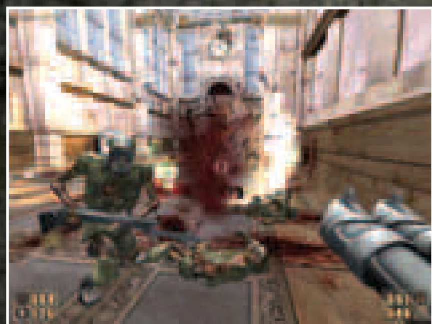
Пройдя игру до конца, ты, наверняка, будешь несколько разочарован тем, что увидишь в финальном ролике. Оказывается, заботливые разработчики вложили в игру два варианта окончания. И посмотреть второй можно лишь пройдя все заново, только на уровне сложности «Травма». Не очень привлекательная перспектива, поскольку для этого в общей сложности нам придется пробежать игру вдоль и поперек три раза: для ознакомления, для сбора всех карт Таро и для прохождения на «Травме».

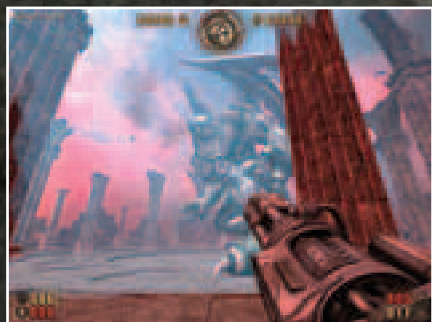
Нас выкидывают на бесконечно красивый уровень, дают в руки мощную пушку и гонят навстречу большие пачки врагов



Разработчики вволю настебались над шутерами по мотивам Второй мировой.


Атмосфера заброшенного завода угнетает.

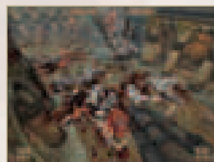






Пускай размер не обманывает – эта тварь жутко быстра.

ДОБАВЬ ИГРЕ МЯСА



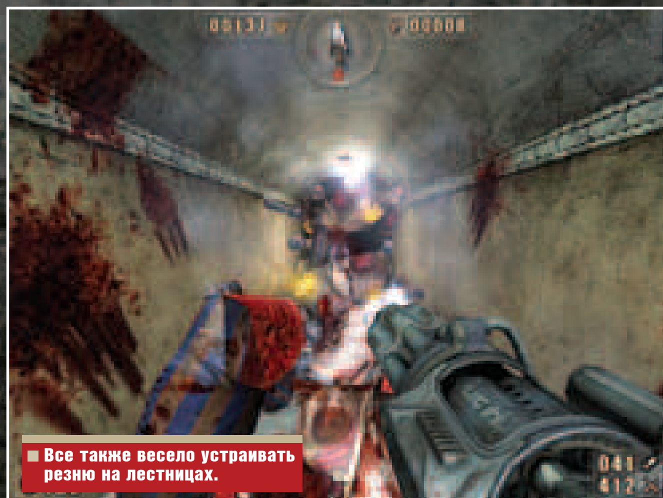
Уникальная возможность для маньяков, а особенно для маньяков с очень мощными компьютерами – открой консоль стандартной «тильдой» (~) и введи две команды подряд: pkkeepbodies и pkkeepdecals. Теперь ни трупы, ни те бесформенные куски мяса, что от них остались, ни кровавые пятна на стенах и потолке не будут исчезать. Несмотря на то, что вычислительные возможностью компьютера будут сжираться с чудовищной скоростью, почувствовать на своей шкуре, каково это, ходить по колено в трупах врагов, крайне рекомендуется.

которую вовлечен сам игрок, окружающие его оскаленными пастями монстры, каждый уголок уровня и просто прорезающие воздух пули, разряды электричества и ракеты. Подбегаем к монстру вплотную, переключаемся на дробовик, ждем, когда тварь занесет над нами свое оружие, и в четко выверенный момент разносим ее на кровавые ошметки, по всем законам физики отлетающие в другой конец комнаты. Не теряя ни секунды отступаем назад, разворачиваемся на звук утробного рычания и чудовищная сила выстрела относит очередного врага в сторону древних амфор, которые не переживают столкновения с бездыханным телом и рассыпаются на черепки. Для более крутого противника переключаемся на коломет... и темный монах со здоровенными топорами в обеих руках качается, накрепко прибитый колом к колонне. Выстреливаем гранатой в толпу спешащих на нас мертвецов и, с чувством выполненного долга, наблюдаем, как они разлетаются в разные стороны, уже не способные никому навредить. Свежеупокоенный труп с характерным хлопком исчезает, оставляя на своем месте душу. Это уже шестьдесят шестая, которую мы поглотили – живущий внутри демон вырывается наружу, и на пару десятков секунд мы становимся неуязвимой машиной смерти, разрывая врагов на куски и стараясь оставить за собой как можно больше трупов, прежде чем ниспосланное адскими силами де-

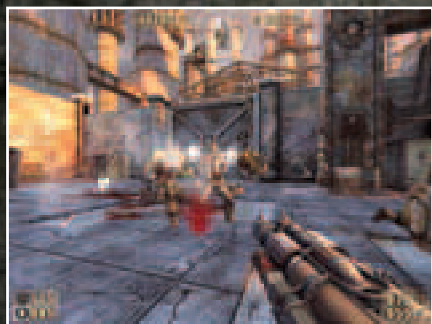
Если на открытых пространствах игровой процесс во многом напоминает Serious Sam, внутри помещений все меняется

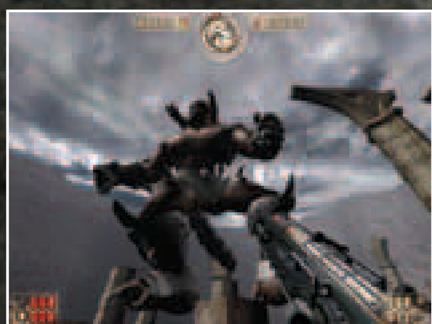


На военной базе придется уничтожить танковую роту.



Все также весело устраивать резню на лестницах.

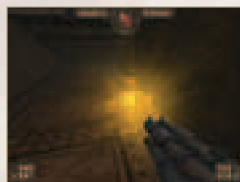






В порту будем убивать разного рода пьяных грузчиков.

ЗОЛОТО-БРИЛЬЯНТЫ



А еще в Painkiller есть своя собственная валюта. Представлена она в виде золотых монеток, старательно запрятанных в древние сундуки, кувшины, каменные хранилища, мусорные баки и даже монстров. Кроме того, в особо укромных местах можно найти Святые Реликвии. Каждая из этих штучек равна сотне простых монет. Ну а тратятся местные деньги, причем в больших количествах, на составление собственного сета карт Черного Таро.

моническое благословение не покинет бренное тело, ищущее себе дорогу в рай. Это танец, господа геймеры. Настоящий танец.

МАМА МИА!

А еще разработчикам стоит сказать спасибо за грамотную реализацию собственных идей. Графика, звук, физическая модель – все без исключения удалось создателям на славу. Поляки не просто создали великолепный движок, способный одновременно держать в кадре сотни тысяч полигонов, при этом, не заставляя наш компьютер плеваться кровью и чадить дымом из всех щелей. Эти парни смогли на полную мощь использовать все преимущества своего творения – отдельное спасибо художникам и аниматором. Каждый монстр был любовно слеплен из большого количества полигонов, обклеен четкими и красивыми текстурами и анимирован так, словно разработчики использовали технологию motion capture, собрав в одном месте всех тварей. Конечно, некоторым моделькам не хватает треугольников, но, на фоне общего графического великолепия, это практически незаметно. А еще здесь чудные спецэффекты. Сразу оговорюсь, кроме эффекта огня. Он удался не очень хорошо. Но, опять же, внимание на нем особо не концентрируется. Зато все остальное блещет великолепием. Вот от нашего выстрела монстра разорвало на фонтан из крови и кусков плоти, а на стене за ним остал-

Уничтожать боссов особенно весело – к каждому нужен индивидуальный подход, о котором не сразу догадываешься

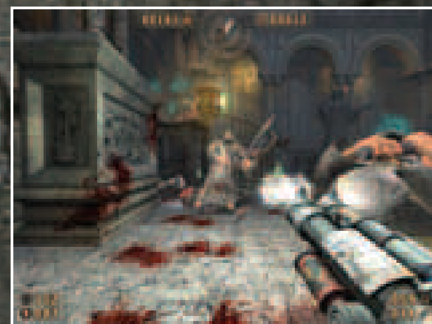


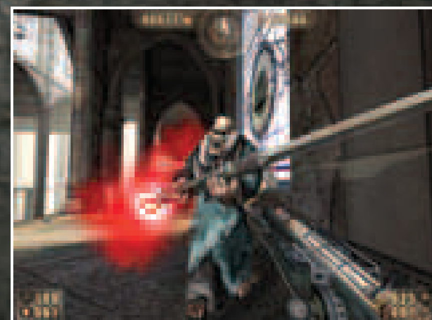
Господа, вы хотите дать мне прикурить?





Такого красивого ада ты еще не видел.





ся кровавый след от прошивших тело пуль. При этом мы видим, как вниз стекает кровь, не торопясь высыхать вне тела своего недавнего обладателя. А вот шальная пуля попадает в горшок с фейерверками на уровне в Персии. Черт побери, прямо как на День Победы! Уровень окрашивается потрясающей красоты шлейфами огоньков, которые моментально разносят в щепки любого попавшегося на пути монстра. А мы понимаем, что это настоящий праздник.

Не хуже выполнена и физика в игре – за нее отвечает движок Havok. Ты не представляешь, насколько весело наблюдать траектории полета здоровенных тварей, поймавших своими закованными в железо задницами нашу ракету. Момент, прекрасно иллюстрирующий все великолепие игровой физики: подкатываем к краю балкона глиняный кувшин и сталкиваем вниз, наблюдая, как он красиво крутится в воздухе и разбивается о пол по всем законам Ньютона, разбрасывая вокруг золотые монетки.

Звуковое сопровождение вызывает исключительно положительные эмоции: выстрелы, хлюпанье расползающихся на куски монстров, предсмертный рев и отличная реализация 5.1 звука не дают заскучать. Плюс, отличная находка разработчиков: активная привязка звука к участкам уровней. Вот мы подходим к статуе святого в оскверненном бесами храме и слышим от нее шепот молитвы. Зловещий шепот. Теперь мы прорываемся сквозь чумной городок. Пробегаем мимо полуразвалившейся повозки... и останавливаемся в удивлении – от нее доносится ржание давно умершей лошади. Именно такие детали добавляют в

ИГРА С ДУШОЙ

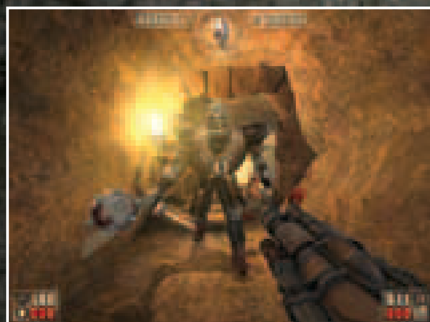
После смерти враги распадаются с забавным хлопком, оставляя после себя свои души, которые главный герой с удовольствием поглощает, получая за каждую столь ценную единицу здоровья. Ну а, съев с громким чавканьем 66 душ, наш протеже превращается в бессмертного демона, обладающего невероятной силой и полным наплевательством к внешним раздражителям. Жаль только, что эта нирвана прекращается через десяток с лишним секунд.

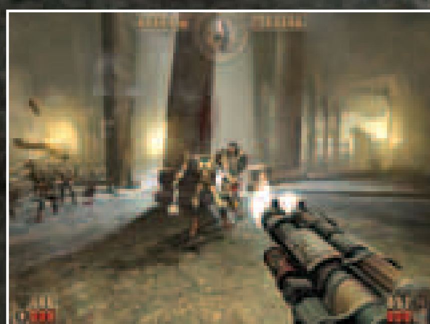






Его Злобное Величество Люцифер. Пока убьешь – намаешься.



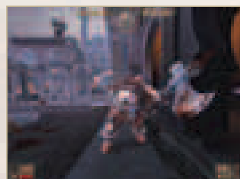




Набор карт Black Tarot действует на полную.

ВЗАИМОДЕЙСТВИЕ

Монстры научены не только тупо переть на нас бессмысленной волной, но и взаимодействовать друг с другом. Например, они готовы отрубить соседу голову и хорошенько его раскрутить. Это позволит «жертве» превратиться в стационарную мясорубку. Не впервой им и использовать товарища в качестве живого щита, ухватив покрепче за шею или превращать трупы павших собратьев в мелких кусачих жучков. Вот что значит – настоящие уставные отношения!



игру специфическую атмосферу. За такое разработчиков хочется расцеловать. Как и за музыку. Тяжелый металл, просто металл, разбавленный техно-рифами металл – именно под это приходится разрывать на части орды прислужников Сатаны, именно он доводит уровень агрессии до раскаленного предела, когда игрок превращается в кровожадного зверя – такого же, как и его враги. Потрясающее чувство, должен заметить.



ЭТАЛОН ЖАНРА

Мы вновь вспоминаем наши по локоть покрытые кровью руки во время игры в Blood. Уши снова слышат звук выстрела шотгана и хлюпанье распадающейся туши монстра из Doom. Глаза выделяют тут и там мотивы мракобесия, богато наполнявшие Quake. А шестое чувство вовсю наслаждается игровым процессом, забытым почти десяток лет назад. Он вернулся. Вернулся, подмяв под себя и короля примитивизма Serious Sam, и мифологического Will Rock, став достойным конкурентом все еще находящейся в разработке второй части похождений Серьезного Сэма. Painkiller – это настоящий хит, полновесный и грамотно выполненный со всех сторон. Пропустить его разрешается только убежденным ненавистникам жанра мясных экшенов. Всем остальным играть в обязательном порядке. Потому что это веха если не в индустрии в целом, то в игровом жанре – определенно.



Живущий внутри демон вырывается наружу, и на пару десятков секунд мы становимся неуязвимой машиной смерти

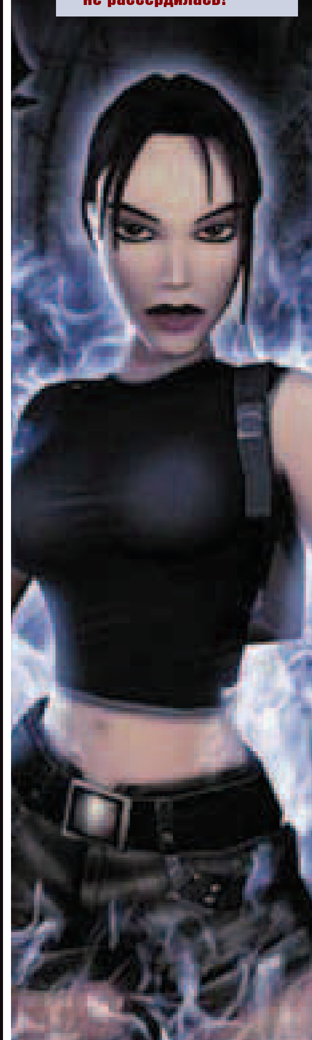


Игра явно не страдает малокровием.



Закрой пасть, ракета залетит!

текст: И.Закалинский, Н.Корж, Я.Масарский


Назовись, парень, пока я не рассердилась!

Интересные дела творятся на фондовой бирже: некто, пожелавший остаться неизвестным, приобрел через брокерскую контору пакет акций компании **Eidos** на сумму аж в 12 миллионов фунтов. В общей сложности таинственный покупатель уже контролирует пять процентов акций компании, что является довольно весомым пакетом, учитывая количество и разброс этих самых акций. Знающие люди предполагают, что за покупкой стоит **Роберт Боньер** (Robert Bonnier), ранее замеченный за покупкой контрольных пакетов других крупных компаний. Желая хотя бы знать, кто собирается наложить на нее лапу, Eidos просит вышеупомянутую брокерскую контору раскрыть личность покупателя. Как все эти финансовые дела скажутся на играх, которые будет производить мама Лары Крофт, – покажет время.

И.З.

НОВЫЙ РУЛЕВОЙ


Джим Уорд.

Вслед за непопулярными шагами игрового подразделения **Lucasfilm**, вроде отмены второй части ***Sam and Max***, последовали кадровые перестановки, в числе которых назначение на пост президента **LucasArts Джима Уорда** (Jim Ward), ранее заведовавшего отделением по маркетингу и дистрибьюции. Теперь же парню придется совмещать свои старые функции с новыми, в числе которых выработка стратегии и целей LucasArts. Послужной список Уарда впечатляет: за 15 лет работы в рекламном бизнесе он успел приложить руку ко многим успешным запускам торговых марок и товаров и заработал престижные награды. Кроме того, Джим входит в сотню лучших маркетологов мира. Принесет ли новый президент больший доход и широту взглядов в руководство компании? Или LucasArts продолжит рубить капусту со своей дойной коровы Star Wars? Покажет время и финансовые отчеты.

И.З.


Сэм! Макс! Куда же вы!

НА ВОЛЮ В ПАМПАСЫ


Halo. Смотрится пока еще ничего.

Со-основатель и теперь уже бывший президент **Bungie**, **Александр Серопиан** (Alexander Seropian), некоторое время назад оставил родную компанию, но вот недавно объявился вновь в качестве главы независимой студии **Wideload Games**. По словам Серопиана, некоторое время он вообще раздумывал над уходом с арены создания компьютерных игр, поскольку его жутко раздражала система издания проектов, архаичность которой напоминает ему существовавшую в 30-е годы систему создания и раскрутки фильмов. Несмотря на это, деньги все-таки зарабатывать надо. Поэтому первым же проектом компании будет безымянная пока игра на движке от ***Halo***, которая выйдет в начале 2005 года. Другой вопрос – будет ли она кому-нибудь нужна через год, на движке-то от Halo?

И.З.

СОВЕТ ДА ЛЮБОВЬ


Impossible Creatures.


Warhammer 40,000: Dawn of War.

Жили-были две компании: крупный издатель **THQ** и небольшой разработчик **Relic**, известный своей стратегией ***Homeworld*** и галлюциногенным симулятором сумасшедшего генетика ***Impossible Creatures***. Отношения между компаниями были дружеские, к тому же скрепленные договором о том, что Relic для THQ создаст стратегию в реальном времени по вселенной *Warhammer 40,000*, а та ее издаст, продаст, а деньгами поделится с Relic. Но, как мы все знаем, от договорных отношений до долговременных и более тесных – рукой подать. Так что подумала THQ и купила разработчика со всеми его проектами, персоналом и жесткими дисками. И теперь хоть и потеряла Relic независимость, а деньги получает исправно и стабильно, продолжая готовить RTS ***Warhammer 40,000: Dawn of War*** и разрабатывая другие, пока не объявленные проекты. Мы же надеемся, что столь тесное сотрудничество принесет нам немало интересных и достойных игр.

И.З.

ВИХРЬ-АНТИВАРЕЗ



Пиратство наказуемо – вот еще одно тому доказательство. До недавнего времени никто из нас не знал о таком слове, как 'Fastlink'. Теперь оно у всех на устах, особенно у людей, связанных с варез-сценой. Так называется беспрецедентная операция, проведенная ФБР совместно с национальными службами по борьбе с преступлениями в сфере высоких технологий на территориях таких стран, как Америка, Бельгия, Дания, Франция, Германия, Венгрия, Израиль, Голландия, Сингапур, Швеция и Великобритания. В ходе операции, которая долго и кропотливо готовилась во всех этих странах, было арестовано около сотни человек, большая часть которых занимает высокие посты в наиболее известных и влиятельных варез-группах мира. Было конфисковано около 200 компьютеров, 30 из которых выполняли функции серверов для свежевыпущенной продукции, своего рода «первого шага» перед распространением ее в интернете. Общая сумма краденого на этих серверах составляет около 50 миллионов долларов. Ну а общие потери игровой индустрии исчисляются сотнями миллионов.



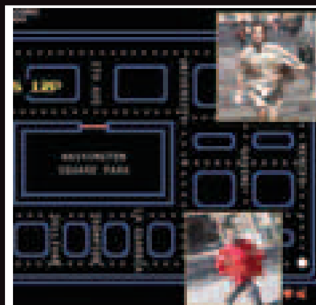
Под удар расследования попали группы, занимающиеся воровством игр и фильмов, музыки и софта. Среди самых известных имен: **Fairlight**, **Kalisto**, **Project X**, **Echelon**, **Class** и **APC**. Причем у той же Fairlight было практически полностью парализовано отделение, отвечающее за компьютерные игры. Ну что же, преступление было, теперь последовало наказание. Далеко не последнее, смею заверить.

И.З.

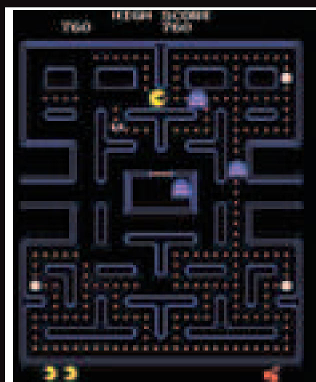


Дэвид Аллен (David Allen) официально заявил о закрытии **Pharaoh Productions**, студии разработчиков, подарившей нам такие игры, как ***Mordor*** и ***Demise: Rise of the Ku'tan***. По словам Аллена, он решил уйти из индустрии компьютерных игр, поскольку она перестала идти по тому пути, по которому шла всего пять-семь лет назад: пути инноваций и творчества, когда почти каждая новая игра была по-своему оригинальна и необычна *[однако, очень оптимистичная оценка – ред.]*. Теперь же игровые магнаты придумали конвейер – и все проекты стали одинаковыми. Придется согласиться с не светлыми суждениями Аллена и пожелать ему удачи в новой работе, не связанной с компьютерными играми.

И.З.



Очень забавный эксперимент задумали провести студенты Нью-Йоркского университета. Внимательно рассмотрев карту Манхэттена, они сочли ее весьма напоминающей... типичный уровень из ***Pac-Man*** (они правы – можешь сам проверить). Это натолкнуло их на мысль сыграть в Pac-Man на улицах родного города – проект окрестили Pac-Manhattan и посвятили исследованию проблем перемещения виртуального мира в реальный. Все это безобразие происходит в рамках университетской программы изучения интерактивных телекоммуникаций. В игре принимает участие 10 человек – один непосредственно Pac-Man, который собирает фишки на улицах города; еще четыре человека играют роль «призраков», которые пытаются ему в этом помешать. К каждому участнику приставлен наблюдатель. Игра координируется из центра управления; игроки вооружены мобильниками, соединением с интернетом и специально разработанным для игры софтом.



Игра состоится прямо на следующий день после ухода нашего номера в печать, так что пока неизвестно, что из этого выйдет. Надеюсь, эта новость никого не вдохновит кидаться в прохожих из окна кирпичами, крича «Тетрис, Тетрис!».

Я.М.

КВЕСТЫ ПОДЕШЕВЕЛИ



Джейн Дженсен.

Джейн Дженсен (Jane Jensen), создательница знаменитого «квеста ужасов» ***Gabriel Knight***, поделилась планами относительно двух своих творений, ***Gray Matter*** и ***Booby Trap***. Первый проект, за разработкой которого затаив дыхание следили сотни фанатов жанра адвенчур, к нашему великому сожалению, был заморожен. Как объяснил ситуацию издатель игры, **DreamCatcher**, нынешнее состояние игровой индустрии не располагает к широкомасштабным вложениям в квесты – об этом говорит та же отмена ***Sam and Max: Freelance Police***. Если у компании появятся лишние деньги, разработку проекта обязательно возобновят. Если.

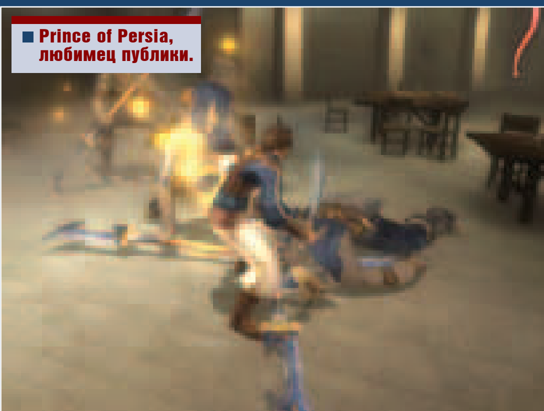
Ну, а пока что Дженсен концентрирует свои усилия вместе с тремя другими разработчиками из компании **Oberon Media** на ***Booby Trap*** – онлайновом квесте, который можно будет просто скачать из интернета. То, что проект низкобюджетен, создатели даже не скрывают, однако Джейн видит будущее жанра адвенчур именно за подобными играми. Прискорбно, прискорбно. Остается лишь надеяться, что вот уже столько лет помирающие квесты не загнутся окончательно в ближайшее время.

И.З.



Первый Gabriel Knight выглядел так мило...

НАД ЗЛАТОМ ЧАХНЕТ



Prince of Persia, любимец публики.

Как большинство крупных игровых компаний, **Ubisoft** публикует отчеты о своей деятельности в прошедшем финансовом году. Общий уровень продаж составил 508.4 млн. евро, превзойдя тем самым показатель прошлого года аж на 22.5%. Игры, принесшие компании столь солидный ломоть прибыли, и так всем известны, но чисто на всякий случай это: ***Prince of Persia: The Sands of Time*** (2.4 млн. проданных копий), ***Tom Clancy's Rainbow Six 3*** (2.2 млн.) и ***Tom Clancy's Splinter Cell Pandora Tomorrow*** (1.7 млн.). Не столь успешными были продажи ***Beyond Good and Evil*** и ***XIII***, но общий позитивный результат, достигнутый компанией, они не омрачают. Уже сегодня руководство Ubisoft сообщает о решении нанять порядка четырехсот новых разработчиков из Канады и Китая для своих новых проектов. Вот что значит получить достойную прибыль.

Н.К.

INTERPLAY ВСЕ ШТОРМИТ

Мало того, что в данный момент у **Interplay** на руках всего $1.2 млн. Мало того, что дефицит их рабочего капитала составил $14.8 млн. Теперь их еще и выселяют из родного офиса! А все потому, что вот уже три месяца компания не платит арендную плату (всего-то полторы сотни тысяч долларов в месяц). Ну и поскольку терпеть такие убытки компания-арендатор никак не собирается, а денег на оплату счета в $450 тыс. Interplay, скорее всего, не найдет, придется ей найти новое, более дешевое место для работы. Учитывая то, сколькими проектами в данный момент занимаются 113 сотрудников компании, переезжать будет, мягко говоря, не очень удобно.



Примерно так, видимо, будет выглядеть новый офис Interplay.

И.З.

КАКОВО ЖИВЕТСЯ РАЗРАБОТЧИКАМ?



■ И это что, все?!

■ Сгорел на работе.

Международная ассоциация игровых разработчиков (IGDA) выпустила девяностостраничный отчет о том, насколько непроста жизнь среднестатистического разработчика компьютерных игр. Среди наиболее серьезных проблем, о которых рассказали участники опроса, можно выделить нестабильность работы, слишком длинный рабочий день и низкую зарплату. Кроме того, разработчики постоянно натыкаются на полное непонимание со стороны семей и просто круга знакомых.

Если говорить о статистике, то здесь результаты не менее плачевны. Почти 35% разработчиков собираются покинуть индустрию в течение ближайших 5-ти лет, а более 51% – в течение 10-ти. Похвастаться коллегами, располагающими более чем десятью годами опыта в работе могут лишь немногим более 3% опрошенных. У 35% среднее количество рабочих часов в неделю – 65-80, при том, что почти у 47% случаев сверхурочные не оплачиваются. Почти 45% разработчиков не отказались бы от помощи дополнительного количества сотрудников и хотели бы располагать некоторыми способностями, которых у них нет. Если говорить о жалобах, то 62% недовольны продолжительностью рабочего дня, 44% сетуют на постоянный стресс, а 36-ти процентам несчастных игроделов не хватает денег. И, кстати, 34% опрошенных уверяют, что игровая индустрия – далеко не единственная сфера деятельности, в которой они могут работать. Вопреки ожиданиям, противоположного мнения придерживается лишь 32%.

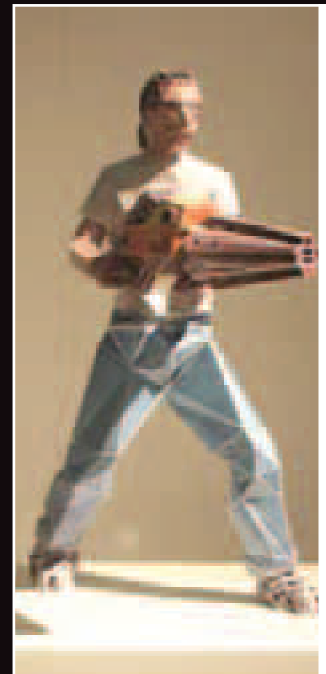
На основе полученных данных, исследователи составили список возможных шагов в сторону улучшения рабочих условий разработчиков. Среди них: меры по нормализации рабочего времени, улучшение отношений «менеджер-разработчик», более разумное планирование и разработка бюджетов, умелое управление людскими ресурсами.

Иными словами, как показала статистика, вся романтика работы создателем бессмертных игр убивается низкой зарплатой, постоянно поджимающими сроками, следующей отсюда необходимостью оставаться допоздна на работе и вообще непрерывными стрессами. Если дело так и будет продолжаться, в скором времени индустрия либо опустеет, либо перестанет выпускать нормальные проекты. Даешь создание профсоюзов и пересмотр политики издателей по отношению к разработчикам!

И.З.

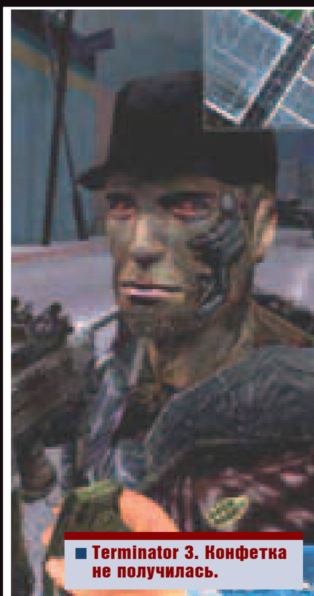
Известный и пользующийся бессменной народной любовью разработчик RPG **Bioware**, судя по всему, будет куплен **Microsoft.** Именно об этом сообщил доверенный источник из недр корпорации, добавив, что более точную информацию об этом мы сможем услышать на **E3 2004**. Если Microsoft все же купит Bioware, то нас, возможно, ждет тот же облом, что произошел с ***Halo***: все лучшие игры студии будут выходить либо эксклюзивно на *Xbox*, либо и на PC тоже, но с огромным опозданием. Будем внимательно следить за развитием событий – лично я не хочу остаться без отличных RPG от такой именитой студии.

И.З.



Ярые поклонники святого дела **Джона Кармака** (John Carmack) отважились создать реальную статую своего кумира. Поделка активистов с сайта **Tmp-space.com** выполнена в стилистике 650-полигональной модели игрока из ***Quake III: Arena***. Рост гипсового Кармака составляет полтора метра, а ширина около 50 сантиметров. В финальной стадии производства памятника на каждый полигон будет нанесена цветная бумажная текстура, распечатанная на цветном принтере. Красота, не находишь?

Н.К.



Terminator 3. Конфетка не получилась.

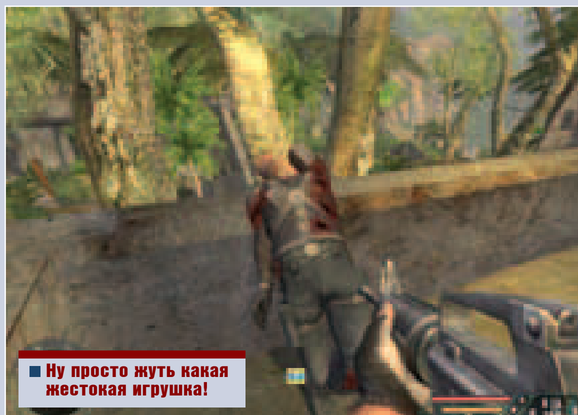
Ощутив на собственной шкуре, что покупка дорогостоящих лицензий на издание компьютерных игр по раскрученным фильмам мало того, что не приносит ожидаемого дохода, так и вообще почти не окупается, **Atari** приняла решение не наступать больше на грабли и отказаться от дальнейшего приобретения прав на создание игр по фильмам. На такое решение прежде всего повлиял практически полный провал проектов по мотивам ***Terminator 3*** и ***Mission Impossible***. Хотя лично мне кажется, что были бы прямые руки – и из игры по фильму можно сделать редкостную конфетку *[да здравствует Atari и ее сообразительность. Как бы донести похожую мысль до нашего дорогого Уве Болла?.. – ред.]*.

И.З.

Одна из крупнейших звукозаписывающих компаний, **EMI Group Plc**, подала судебный иск против издательства **Electronic Arts**. Причиной правовых разбирательств стало использование нелицензированных мелодий в линейке спортивных игры от EA. Под зоркий глаз истцов попали такие игры – ***Madden NFL 2004***, ***Tiger Woods PGA Tour 2004*** и ***MVP Baseball 2004***. Electronic Arts заверяет, что предварительно заключила контракт непосредственно с музыкантами, но, видимо, EMI это не устраивает.

Н.К.

НЕТ ПРОРОКА В СВОЕМ ОТЕЧЕСТВЕ



Ну просто жуть какая жестокая игрушка!

Ирония судьбы: ***Far Cry***, одна из самых видных немецких игровых разработок последних лет, у себя на родине... запрещена к продаже. Если кто не в курсе – в Германии запрещены игры, где надо убивать людей и где льется красненькая кровушка. В угоду немецким гуманистам-дегенератам игру переделывают под теперь уже 100%-фантастическое действо с зомби/роботами и какой-то зеленкой вместо крови, но даже эта версия имеет не так уж и много шансов получить разрешение на продажу – ведь Far Cry и впрямь открывает большие возможности для доморощенных маньяков-убийц. Остается лишь выразить искренние соболезнования **Crytek**, **Ubisoft** и всему немецкому народу (хотя, как говорится, каждый народ заслуживает то правительство, которое его имеет). «Тому, кто это придумал, надо в голову гвоздь забить.»

Я.М.

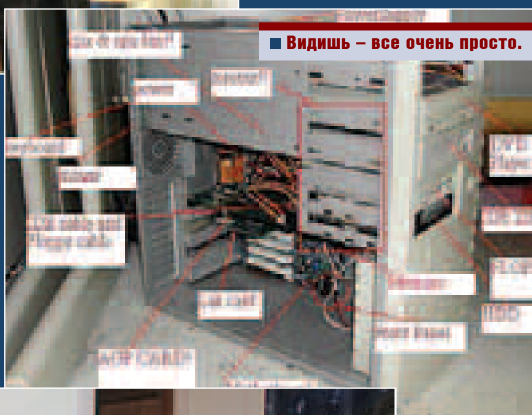
СОБЕРИ ИХ ВСЕХ



Награда нашла героя!

Gigabyte Technology объявила о продолжении серии соревнований под названием **«Собери и выиграй компьютер»**. Проект стартовал в мае, финал пройдет в сентябре в столице России. И если в прошлом году поучаствовать в проекте могли лишь жители Москвы и Санкт-Петербруга, то на сей раз соревнования пройдут в Барнауле, Новосибирске, Красноярске, Саратове, Перми, Омске, Екатеринбурге, Нижнем Новгороде, Санкт-Петербурге, Казани, Самаре, Пскове и Москве.

Каждый, кто увлекается компьютерными технологиями и способен самостоятельно (и правильно) собрать компьютер, может принять участие в этой акции и выиграть мощный компьютер.



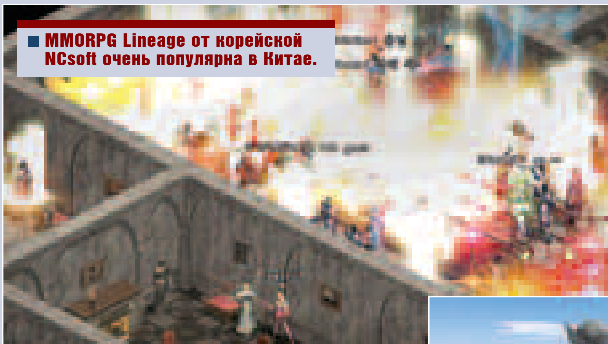
Видишь – все очень просто.

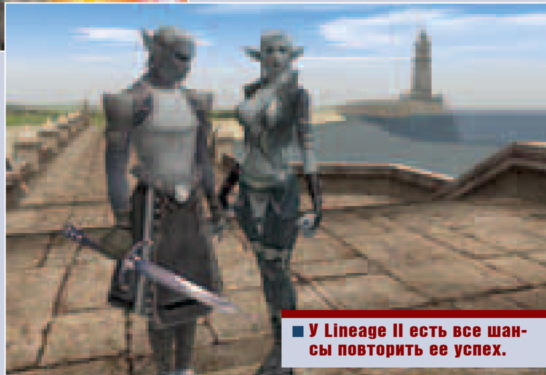
Всех победителей региональных соревнования Gigabyte пригласит в конце сентября в Москву, где пройдет финал. Что станет главным призом – организаторы пока держат в секрете. Зато не секрет, как стать участником соревнований – достаточно зайти на **www.gigabyte.ru** и зарегистрироваться. Там же – все подробности акции. Кстати, издательство (game)land, информационный спонсор акции, учредило свои специальные призы для победителей региональных соревнований – бесплатные подписки на наши игровые журналы (за первое место – на год, за второе место – на полгода и за третье место – на три месяца). Удачи!



Победитель прошлых соревнований.

ГЕЙМЕРСКАЯ НАЦИЯ


MMORPG Lineage от корейской NCsoft очень популярна в Китае.


У Lineage II есть все шансы повторить ее успех.

Популярность сетевых игр на территории Китая растет как на дрожжах, чему немало способствует снижение цен на услуги интернет-провайдеров. Мы уже не раз рассказывали о разных эксцессах, связанных с беспрерывным игровым процессом у жителей Поднебесной, а теперь рассмотрим статистику, которая, как известно, врать не может *[так говорит статистика, а ей можно верить – ред.]*. Среднестатистический китайский геймер, вне зависимости от возрастных и половых рамок, отдает мультиплеерным развлечениям до 18-ти часов в день своего свободного времени. Со свойственной своему народу неутомимостью он не утруждает себя вопросами приготовления еды, а в перерывах между паузами крепкого сна просто заказывает себе пищу с доставкой прямо к игровому месту. На данный момент в Китае насчитывается более 14-ти миллионов игроков, потративших на игры за 2003 год порядка двух миллиардов юаней (около $242 млн.). По оценкам различных экспертов, занимающихся исследованием игровой индустрии, уже в этом году ожидается рост этого сектора рынка вплоть до восьмидесяти процентов. Тебе, наверное, интересно, когда же они успевают работать? Вот мы тоже уже месяц ломаем над этим голову.

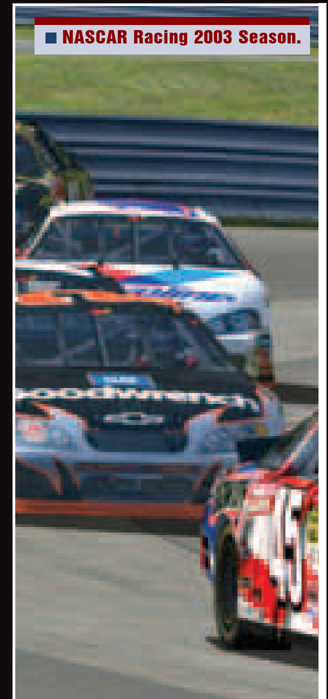
Н.К.

И СНОВА ВИНОВАТЫ ИГРЫ


Страшно подумать, сколько судеб загубили эти монстры.

Продолжаются бесконечные исследования влияния видеоигр на быт и сознание детей. Доктор Оксфордского Университета **Люси Уиггс** (Luci Wiggs), видный специалист в области детской психики, пришла к заключению, что дети, чрезмерно увлеченные компьютерными играми, спят намного меньше и по этой причине получают серьезные физические и – что еще важнее – психологические травмы. Согласно научной работе доктора один из пяти испытуемых детей тратит на сон на пять часов меньше своих родителей, теряя в год до одного месяца сна. Психиатры утверждают, что четырехлетним детям необходимо уделять сну не менее 12-ти часов, в то время как здоровый ребенок десяти лет должен спать минимум 10 часов.
Ничего кардинально нового мадам Уиггс своим исследованием не показала, и реальная опасность «этих ужасных игр», как всегда, явно преувеличена и раздута *[возможно, если бы родители, впечатленные подобными исследованиями, поменьше гоняли детей от экранов и мониторов, сладость запретного плода могла бы несколько снизиться, и искушение жертвовать часами здорового сна не тревожило бы невинное детское сознание. Хотя, с другой стороны, «чрезмерное увлечение» – оно все-таки и впрямь чрезмерное – ред.]*.

Н.К.


NASCAR Racing 2003 Season.

После того, как **Electronic Arts** отхватила себе лицензию на производство игр по гонкам *NASCAR*, сотрудники компании-разработчика **Papyrus** оказались в крайне затруднительном положении. Ведь более десяти лет они выпускали игры по этой лицензии (ах, жестокосердная EA!); можно сказать, ничем другим не занимались. Таким образом они фактически остались без работы. К такому же умозаключению, по всей видимости, пришло и руководство **Vivendi Universal Games**, которой ныне принадлежит Papyrus (досталась в довесок к **Sierra**) – взяли, да и расформировали компанию.

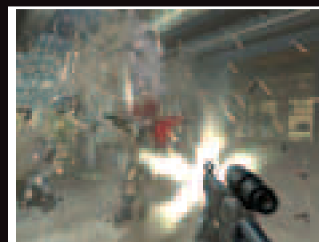
Я.М.

По итогам 2004 финансового года **Atari** «недосчиталась» $65 млн. Ну, то есть, это по сравнению с прошлым годом. В этом году доходы составили $468.9, в то время как в прошлом – $534.2. Руководство компании объясняет это, во-первых, задержкой ***DRIV3R***, во-вторых, некоторым отклонением курса развития, сменой имени (**Infrogrames** переимновалась в Atari в 2003-м) и прочими уважительными причинами. Но я бы дважды подумал, прежде чем брать себе имя компании, которая плохо кончила. Шутка.

Я.М.

Electronic Arts продолжает свою мировую экспансию, в рамках которой запланировано открытие японского отделения компании, костяк которого будут составлять старожилы канадского подразделения этого крупнейшего мирового издателя. По словам представителя компании, заниматься японское отделение будет в основном сетевыми играми, специально ориентированными на особенности азиатского рынка. Однако раньше, чем в 2006 году первые результаты работы ожидать не стоит. Скорее всего, частично на это решение повлияло снижение прибыли ЕА в Японии в этом финансовом году на 12%, да и упускать такой сочный кусок, как Страну восходящего солнца, компания, само собой, не собирается.

И.З.



То, что многие анонсы приберегаются для **E3**, еще не значит, что в преддверии выставки никто ничего не анонсирует. Вот, например: ***Prince of Persia 2*** (рабочее название); ***Star Wars: Knights of the Old Republic 2 –The Sith Lords***. Чтобы эверквестерам не было скучно ждать ***EverQuest II***, первый ***EverQuest*** планирует разжиться восьмым по счету дополнением – ***Omens of War***.
Пятая часть знаменитого сериала о поселенцах будет называться ***The Settlers: Heritage of Kings***. Несмотря на весьма скромные успехи ***UFO: Aftermath***, нас все-таки ждет продолжение – ***UFO: Aftershock*** . ***SWAT 4*** вместо почившего ***SWAT: Urban Justice*** утешит фанатов полицейского спецназа. Ну и, наконец, **Monolith** и **Vivendi** показали скриншот (см. выше) из своего не названного пока шутера, который многозначительно охарактеризовали как «нечто среднее между «Матрицей» и «Звонком».

Я.М.

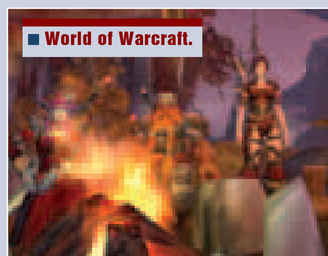
СЕБЯ ПОКАЗАТЬ



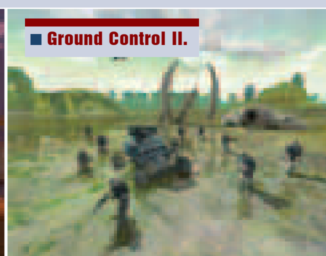
E3 проходит в этом здании.

Грядущие три дня (к тому времени, как ты прочтешь эти строки – уже прошедшие) **Electronic Entertainment Expo 2004**, несомненно, являются самым важным событием для игровой индустрии в мае. Да, возможно, и не только в мае. Любой мало-мальски уважающий себя издатель тщательно готовится к этой грандиозной выставке – бегает по офисам разработчиков с резиновой дубинкой и изо всех сил подгоняет их творчество под график, приуроченный к E3. Значительная часть игровых анонсов приберегается для выставки и, как правило, сопровождается демонстрационными материалами – чтобы, так сказать, не быть голословным.
E3 2004 – юбилейная, десятая. На ней будет продемонстрировано более 5000 игр, из которых примерно полторы тысячи – для PC (не сказать, чтобы PC-рынок прямо так уж и «загибается», как считают некоторые; особенно учитывая, что консольных игр вместе взятых будет лишь около 2000 – и это при том, что основных консольных платформ ажно три). Примерно 1/5 от общего количества будет впервые показана именно на E3. Самым популярным жанром, кстати, остаются по-прежнему экшены.
Разумеется, для игровой прессы выставка в первую очередь привлекательна тем, что зачастую только там есть шанс собственными глазами увидеть то, что стеснительные разработчики прячут за семью замками. «Есть шанс» – это потому, что в одиночку обойти всю выставку и внимательно рассмотреть каждую игру практически нереально. Не говоря уж о том, что у стендов наиболее интересных игр частенько просто не протолкнуться. Но ничего. От нас поедет специальная, проверенная временем и закаленная в боях команда, чьи навыки в проведении допросов с пристрастием участники E3, конечно, оценят.
Из наиболее интересных игр на выставке удастся собственноручно «пощупать» (в алфавитном порядке, а не в порядке привлекательности): ***Auto Assault***, ***Battlefield 2***, ***Black & White 2***, ***Doom 3*** (правда, только Xbox-версию), ***Dragon Age***, ***Dragon Empires***, ***Dungeon Siege II***, ***Evil Genius***, ***Ground Control II***, ***Guild Wars***, ***Half-Life 2***, ***Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude***, ***Medal of Honor: Pacific Assault***, ***Men of Valor***, ***Prince of Persia 2*** (рабочее название), ***Rome: Total War***, ***Soldner***, ***Star Wars: Battlefront***, ***Star Wars: Knights of the Old Republic 2 – The Sith Lords***, ***Tabula Rasa***, ***The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth***, ***The Sims 2***, ***The Witcher***, ***Tribes: Vengeance***, ***Vampire: The Masquerade – Bloodlines***, ***World of Warcraft***. Русские и украинские проекты, конечно, тоже представлены (часть везут на выставку наши издатели, часть – зарубежные): ***Axle Rage***, ***S.T.A.L.K.E.R.***, ***You are Empty***, ***«В тылу врага»***, ***«Вивисектор: Зверь внутри»***, ***«Казаки II»***, ***«Морской охотник»***, ***«Одиссея капитана Блада»***, ***«Паркан 2»***, ***«Фаза: Исход»*** и другие.
E3 2004 пройдет с 12 по 15 мая; как обычно, в Los Angeles Convention Center. Подробный отчет о мероприятии ты, разумеется, получишь на страницах нашего следующего номера.

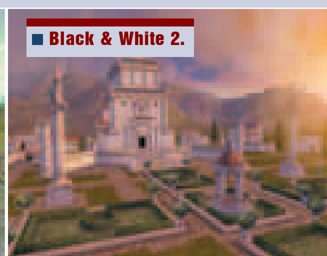
Я.М.



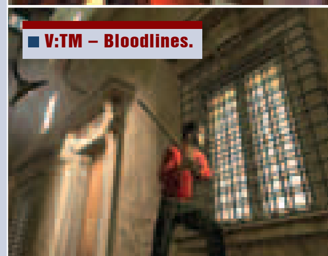
World of Warcraft.



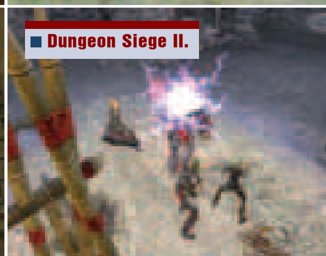
Ground Control II.



Black & White 2.



V:TM – Bloodlines.



Dungeon Siege II.

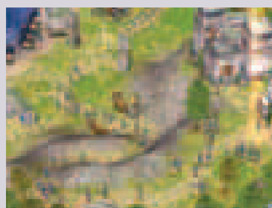


Half-Life 2.

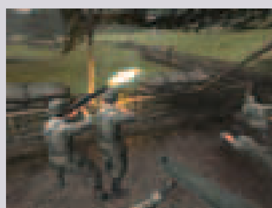
ГОРДОСТЬ МАГНАТОВ

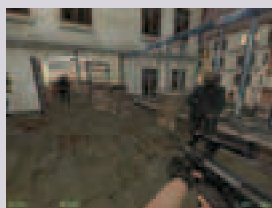
лидеры продаж в США и Канаде | март-апрель 2004

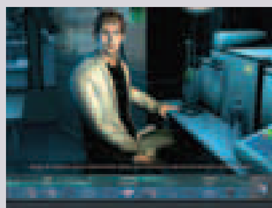
Название игры	Издатель
28 марта – 3 апреля	
01. Battlefield: Vietnam	**EA**
02. Unreal Tournament 2004	**Atari**
03. Far Cry	**Ubisoft**
04. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi**
05. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	**Ubisoft**
06. Drop!	**eGames**
07. The Sims Deluxe	**EA**
08. 251 Games Collector's Edition	**eGames**
09. CSI: Crime Scene Investigation – Dark Motives	**Ubisoft**
10. Call of Duty	**Activision**
4 апреля – 10 апреля	
01. Battlefield: Vietnam	**EA**
02. Far Cry	**Ubisoft**
03. Unreal Tournament 2004	**Atari**
04. The Sims Deluxe	**EA**
05. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi**
06. Drop!	**eGames**
07. The Sims: Makin' Magic	**EA**
08. Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow	**Ubisoft**
09. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
10. CSI: Crime Scene Investigation – Dark Motives	**Ubisoft**
11 апреля – 17 апреля	
01. Battlefield: Vietnam	**EA**
02. Unreal Tournament 2004	**Atari**
03. Call of Duty	**Activision**
04. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi**
05. The Sims Deluxe	**EA**
06. Far Cry	**Ubisoft**
07. Drop!	**eGames**
08. Age of Mythology	**Microsoft**
09. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
10. 251 Games Collector's Edition	**eGames**
18 апреля – 24 апреля	
01. Battlefield: Vietnam	**EA**
02. Far Cry	**Ubisoft**
03. Unreal Tournament 2004	**Atari**
04. Drop!	**eGames**
05. The Sims Deluxe	**EA**
06. Counter-Strike: Condition Zero	**Vivendi**
07. Age of Mythology	**Microsoft**
08. Harry Potter and the Chamber of Secrets	**EA**
09. Zoo Tycoon: Complete Collection	**Microsoft**
10. 251 Games Collector's Edition	**eGames**

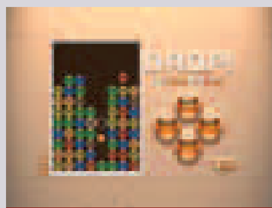

Age of Mythology

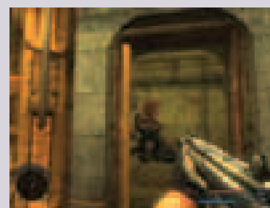

Battlefield: Vietnam

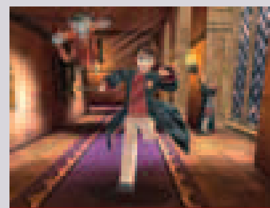

Call of Duty

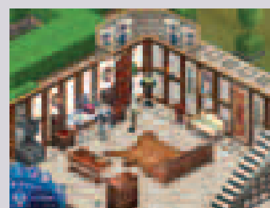

Counter-Strike: Condition Zero

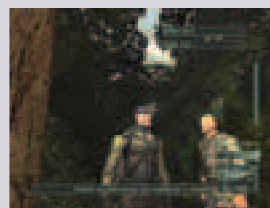

CSI: Crime Scene Investigation – Dark Motives


Drop!

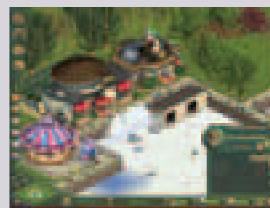

Far Cry


Harry Potter and the Chamber of Secrets


The Sims Deluxe


Tom Clancy's Splinter Cell: Pandora Tomorrow


Unreal Tournament 2004


Zoo Tycoon: Complete Collection

Итак, новый фаворит определился – это ***Battlefield: Vietnam***. Шутеры от **Ubisoft** и **Atari** дышат ему в затылок, толкаясь на втором-третьем местах. Фанаты сериала ***CSI*** также слегка пополнили карманы Ubisoft. А вот престарелый шутер от **Vivendi** выше 4-го места подняться не смог.
Drop! (еще один представитель семейства тетрисов) и ***251 Games Collector's Edition*** (сборник всяких аркад и пазлов) от **eGames** вновь доказывают, что казуалы являются весьма привлекательной в финансовом плане аудиторией. Хотя вряд ли кто-то в здравом уме будет тратить свой досуг на подобные развлечения, паузу в офисной работе эти продукты заполняют очень даже ловко.
Call of Duty, который более чем полгода был практически бессменным лидером десятки, покидает нас навсегда. В середине апреля его лебединая песня прозвучала на третьем месте; теперь на смену Второй мировой пришла Вьетнамская война, а у **Activision** на эту тему ничего не заготовлено. Незадача.
Microsoft представлена все теми же ***Age of Mythology*** и ***Zoo Tycoon***, а у **EA** в качестве группы поддержки лидера немножко симсов, к которым в конце месяца присоединился старина Поттер – видимо, фанаты готовятся встретить скорый релиз игры и фильма во всеоружии.

За чартами приглядывал
Ян «Чума» Масарский

ИГРОВЫЕ РЕЛИЗЫ

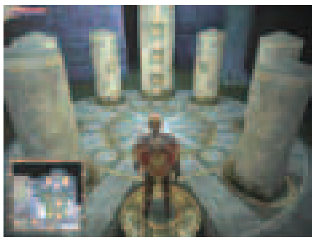
июнь – сентябрь 2004

За разницу между намеченными и реальными датами релизов редакция ответственности не несет.

Название	Жанр	Дата выхода
Advent Rising	Action	06 сентября 2004
Anarchy Online: Alien Invasion	MMORPG	29 августа 2004
ANNO 1503 – Treasures, Monsters, and Pirates	Strategy	август 2004
Atomic Enforcer	Action	август 2004
Aura: Fate of the Ages	Adventure	июнь 2004
Backyard Baseball 2005	Sports	22 июня 2004
Backyard Skater	Sports	сентябрь 2004
Black 9	Action	сентябрь 2004
BlowOut: Military Fighting Unit	Action	14 июня 2004
Call of Cthulhu: Dark Corners of the Earth	Action / Adventure	31 августа 2004
Call of Duty: United Offensive	Action	15 сентября 2004
Catwoman	Action / Adventure	21 июля 2004
Chaos League	Sports / Strategy	30 июня 2004
Chris Sawyer's Locomotion	Simulation	09 сентября 2004
Codename: PANZERS	Strategy	август 2004
Dark Age of Camelot: New Frontiers	MMORPG	август 2004
Dark and Light	RPG	август 2004
Dark Fall: Lights out	Adventure	август 2004
Dragon Empires	MMORPG	29 августа 2004
Drake	Action	14 июня 2004
DRIV3R	Racing / Action	22 июня 2004
EverQuest: Omens of War	MMORPG	июль 2004
EverQuest II	MMORPG	14 сентября 2004
Evil Genius	Strategy	сентябрь 2004
Exarch Online	RPG	01 июня 2004
Face of Mankind	RPG	01 августа 2004
FlatOut	Racing	III квартал 2004
Full Spectrum Warrior	Action / Strategy	сентябрь 2004
Galactic Civilizations: Altarian Prophecy	Strategy	01 августа 2004
Gary Grigsby's World at War	Strategy	сентябрь 2004
Ground Control 2: Operation Exodus	Strategy	02 августа 2004
GTR	Racing	31 августа 2004
Guild Wars	RPG	02 августа 2004
Harry Potter and the Prisoner of Azkaban	Adventure	02 июня 2004
I of the Enemy	Strategy	июнь 2004
Infinity War	Action	01 августа 2004
Inquisition	Action	01 июня 2004

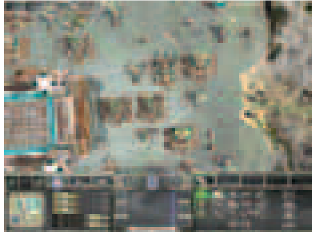
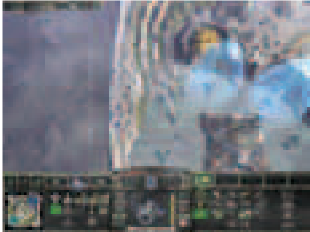
Название	Жанр	Дата выхода
Joint Operations: Typhoon Rising	Shooter	15 июля 2004
Juiced	Racing	III квартал 2004
Knights of Honor	Strategy	01 августа 2004
Kult: Heretic Kingdoms	RPG	01 августа 2004
Law & Order: Justice is Served	Adventure	15 сентября 2004
Madden NFL 2005	Sports	август 2004
Medal of Honor: Pacific Assault	Shooter	сентябрь 2004
Meteor Blade	Fighting	август 2004
Micro Mayhem	Racing	03 июня 2004
Missing	Adventure	15 августа 2004
NASCAR Thunder 2005	Racing	сентябрь 2004
Pilot down	Action	август 2004
Project Freedom	Action	июнь 2004
Raging Tiger: The Second Korean War	Strategy	август 2004
Rome: Total War	Strategy	14 сентября 2004
Shadow Ops: Red Mercury	Shooter	июнь 2004
ShellShock: Nam '67	Action	28 июня 2004
Shemion	Adventure	август 2004
Silent Hunter 3	Simulation	01 сентября 2004
Soldner: Secret Wars	Shooter	22 июня 2004
Space Hack	Action / RPG	август 2004
Spider-Man 2	Action / Adventure	28 июня 2004
Star Wars: Battlefront	Shooter	21 сентября 2004
Starshatter	Simulation	III квартал 2004
Supreme Ruler 2010	Strategy	август 2004
Tabula Rasa	RPG	III квартал 2004
The Arrangement	Adventure	август 2004
The Fall: Last Days of Gaia	RPG	III квартал 2004
The Lord of the Rings: The Battle for Middle-Earth	Strategy	14 июня 2004
The Political Machine	Strategy	июнь 2004
The Roots	Action / RPG	03 сентября 2004
The Saga of Ryzom	MMORPG	III квартал 2004
The Sims 2	Simulation	02 августа 2004
The Warriors	Action	август 2004
Traps of Darkness	Adventure	01 июня 2004
Trash	Strategy	31 августа 2004
Ultima X: Odyssey	MMORPG	14 сентября 2004
Wake of the Comet	RPG	сентябрь 2004
Warhammer 40,000: Dawn of War	Strategy	сентябрь 2004
Wartime Command: Battle for Europe 1939-45	Strategy	III квартал 2004



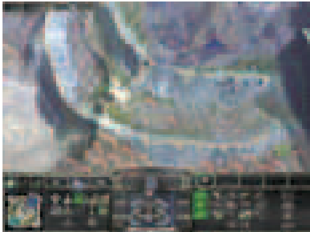







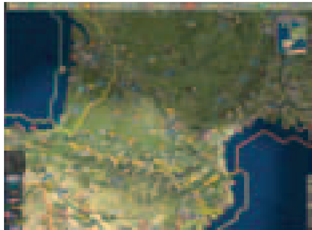



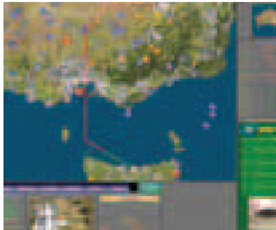


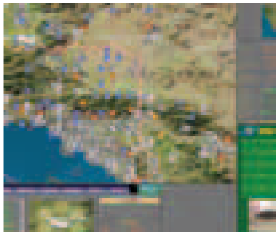




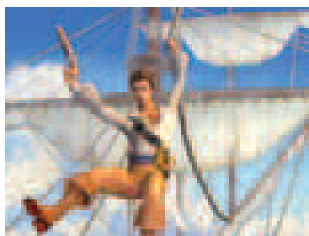


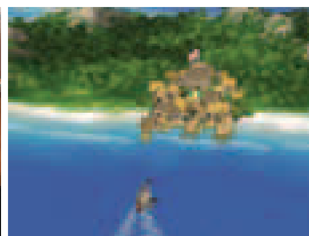
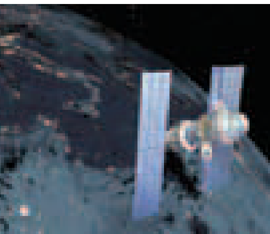
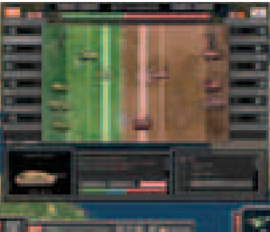


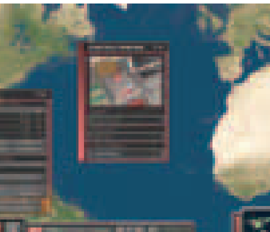



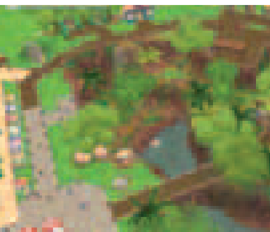
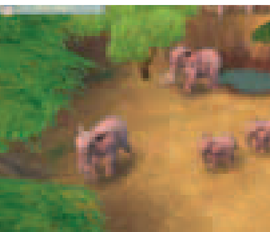







ОБРАТИ ВНИМАНИЕ!




В ОЖИДАНИИ ОСЕНИ

Конечно же, главным событием этого месяца явился выход демоверсии долгожданного ***«Периметра»*** от калининградских передовиков психоделического игропроизводства K-D Lab. Мы успели вволю наиграться в чудо отечественного игростроения и делимся впечатлениями.

Sid Meier's Pirates! – римейк культовой игры почти двадцатилетней давности. Пока что на словах продолжение культа выглядит куда симпатичнее, чем на скриншотах, но до релиза еще полгода, и все может десять раз поменяться.

Любителей глобальных стратегий должна заинтересовать ***Supreme Ruler 2010***, которая совмещает в себе все лучшие отличительные черты жанра.

RollerCoaster Tycoon 3 и ***Zoo Tycoon 2*** – братья-близнецы. Первый раз в 3D, но все также привычно и уныло, как и раньше.

Зато ***Brothers in Arms*** собирается произвести мини-революцию в жанре военно-тактических экшенов. Пустячок, а приятно.

Xpand Rally должна стать настоящим подарком для всех любителей серьезных раллийных симуляторов. Особенно в том случае, если разработчики сподобятся в итоге сделать нам именно то, что обещают.

Если третий ***Warcraft*** исхожен вдоль и поперек, и тебя одолевает скука, то ***Armies of Exigo*** должна стать для тебя настоящим подарком. Конечно, если сможешь дождаться.

Dungeon Lords от маэстро компьютерных ролевых игр **Дэвида Бредли** грозится удивить всех нестандартным подходом к ролеплею – на этот раз с помощью экшен-элементов.

Ну а если ты любишь трешовые милитари-игры в стиле зарубежного писателя Тома Клэнси, то обрати свое внимание на ***Shadow Ops: Red Mercury***.



Текст: Егор Просвирнин



Вражеская база, вид сверху. Черные точки – базовые юниты.



Родной город-фрейм. Можно заметить снующие внутри миниатюрные машинки.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	K-D Lab
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.games.1c.ru/perimeter
ДАТА ВЫХОДА	21 мая 2004 года

ПЕРИМЕТР

ФРЕЙМОМ ПО СПАНЖУ



Долгожданный проект калининградской студии K-D Lab, революционная стратегия *«Периметр»*, наконец-то снизошла до народных масс, страдающих от ожидания чуда. Пока, правда, всего лишь в виде демо-версии. После нескольких лет нашего мучительного ожидания они сделали это. K-D Lab в очередной раз готов показать нам, «как надо». Так ли «надо»? Сейчас проверим.

НЕОБХОДИМОЕ ПРЕДИСЛОВИЕ

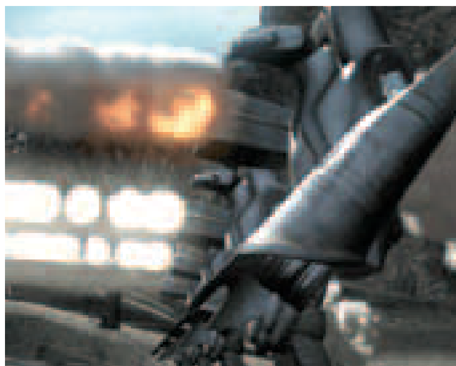
Но перед тем как начать рассказывать о сладкой бездне «Периметра», необходимо провести краткий ликбез для граждан, которые по какой-то трагичной причине ничего не знают об этой игре. «Периметр» представляет собой стратегию реального времени, основными особенностями которой являются терраформинг (в не менее реальном времени), война за территорию, видоизменяющиеся в зависимости от ситуации юниты, мощный сюжет и оригинальная игровая вселенная. К сожалению, в демо-версии все сюжетные интриги свелись лишь к нескольким кратким брифингам довольно стандартного содержания, поэтому оценить литературную ценность сценария мы сможем лишь после выхода игры, а сейчас будем пристально всматриваться в игровой процесс.

Подчиненные тебе бойцы могут в любой момент «мутировать» из одного типа боевой техники в другой

СКВЕРНАЯ СКВЕРНА

Первая миссия (в демо-версию включено две миссии из будущей кампании и две карты для skirmish) является обучающей и позволяет освоиться в игре, заодно познакомившись с таким важным понятием, как Скверна. Скверна – это реакция мира на присутствие в нем человека (смотри врезку), которая выражается в стаях монстров, атакующих время от времени людей. Честно говоря, я ожидал чего-то более впечатляющего, но в демо все сюрпризы живой природы свелись лишь к стае существ, напоминающих птиц, стае других существ, выглядящих как самые обычные пчелы, и некоей змее подозрительно игрушечного вида. Во время обучения отбиваться от них приходилось простым включением «периметра» – защитного поля, абсолютно непроницаемого для атак противника (на самом деле под него можно будет подкопаться, но юнитов, способных это сделать, в демо-версии нет). Понятно, что в финальной вер-





сии игры случившаяся в критический момент атака Скверны сможет самым серьезным образом повлиять на исход боя, принеся тебе победу (тварям все равно, кого атаковать – тебя или твоих противников) или поражение.

ШОКИРУЮЩИЕ ПРЕВРАЩЕНИЯ

Вторая миссия куда интереснее. Здесь нам предстоит сразиться с силами Империи (в игре будет несколько противоборствующих фракций), уничтожив императорский фрейм (гигантский передвижной город). Тут-то «Периметр» и показывает себя во всей красе. Помимо оригинального подхода к возведению базы, «Периметр» блещет потрясающей боевой системой, которая, прошу прощения за грубость, kicks ass всем известным тебе стратегиям реального времени. Ее суть проста: есть так называемые взводы, которые состоят из трех основных типов юнитов – техников, офицеров и солдат. Они умеют сражаться и сами по себе, но делают это, понятное дело, не очень хорошо. Для получения мощных боевых машин ты должен построить специальные здания (лазерная лаборатория, ракетная лаборатория и тому подобное; каждое из них имеет три уровня апгрейдов), после чего все эти офицеры, солдаты и техники смогут трансформироваться во что-то более мощное, скажем, в отряд мортир или же звено тяжелых бомбардировщиков. Вся прелесть ситуации в том, что подчиненные тебе бойцы могут в любой момент «мутировать» из одного типа боевой техники в другой, были бы базовые компоненты. Простейший пример: ты подводишь к вражеской базе свой отряд wargon tanks, который в один миг может разрушить любые здания. А вот с техникой он не справится, так как слишком велика задержка между выстрелом и приземлением снаряда на вражью голову. Компьютерный противник (в демо-версии, к сожалению, отсутствует сетевая игра) в ответ выкатывает отряд легких ракетниц. В любой другой стратегии тебе пришлось бы позорно бежать от вражеской базы, надеясь сохранить хотя бы часть отряда. Здесь же ты легким движением руки превращаешь грузные танки в проворные ceptors, которые, взмывая ввысь, в мгновение ока разделываются с ошалевшими от такого расклада оппортунистами. После чего опять становятся танками и продолжают методично утюжить вражье гнездо. Как ты понимаешь, возмож-

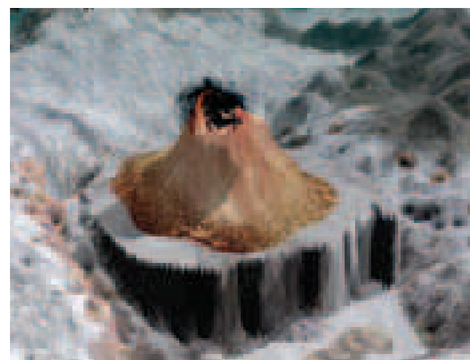
ЗАПАДНЫЙ ИЗДАТЕЛЬ

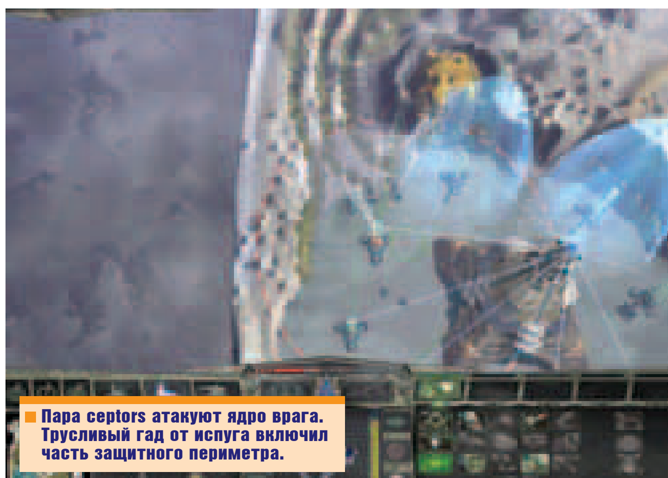


На Западе российский «Периметр» широкой публике будет представлять очень известная и уважаемая фирма Codemasters, издавшая множество популярных во всем мире хитов. Хорошая репутация издателя помогла привлечь внимание избалованной публики к нашему проекту, результатом чего стало лидерство демо-версии «Периметра» по количеству скачиваний в крупнейших англоязычных файловых архивах.

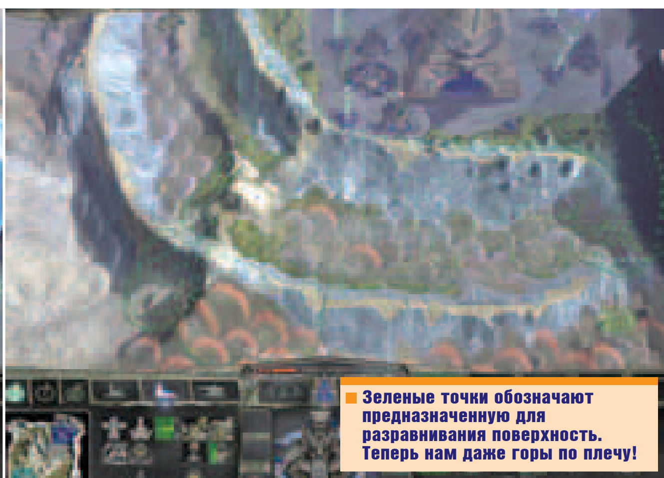
СКВЕРНА

Скверна является реакцией мира на присутствие в нем людей. Дело в том, что спанж-миры (в которых происходит действие игры) находятся в так называемой психосфере, которая состоит из овеществленного коллективного бессознательного жителей планеты Земля. И если сами миры представляют собой «нормальную» часть этого бессознательного, то Скверна состоит из оживших людских кошмаров. Более подробную информацию о сюжете ты сможешь прочесть в нашей рецензии.





Пара ceptors атакуют ядро врага. Трусливый гад от испуга включил часть защитного периметра.



Зеленые точки обозначают предназначенную для разравнивания поверхность. Теперь нам даже горы по плечу!



Легким движением руки звено летающих ceptors....



...превращается...

...в отряд симпатичных мортир! Вуаля!

ность мгновенного изменения типа своих войск открывает глубины тактики и стратегии! Становится просто страшно. Марианская впадина возможностей. Эверест тактических решений.

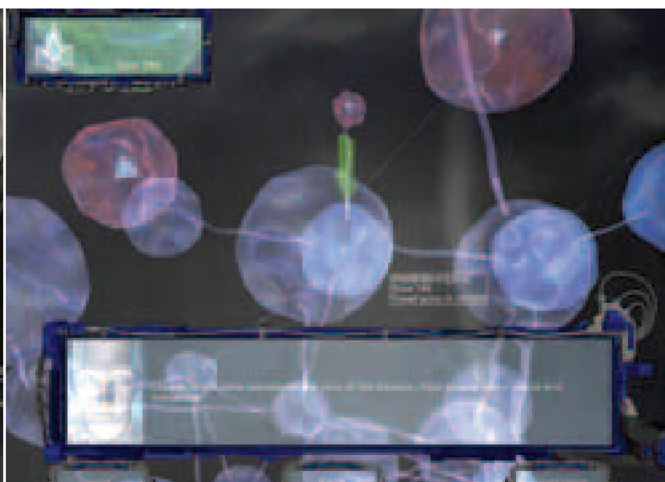
ЗАНИМАТЕЛЬНЫЙ ТЕРРАФОРМИНГ

Противники активных наступательных действий смогут насладиться позиционной войной. В «Периметре» почти все стационарные орудия имеют огромный радиус действия, благодаря чему вражеские огороды можно разорять, даже не высовываясь за пределы собственной базы. Естественно, что позиционная война длится намного дольше, а при известном умении парой лихих налетов можно сделать больше, чем получасовым отстраиванием пушек на каждом миллиметре доступной поверхности. Главное, чего добилась K-D Lab – появилась реальная альтернатива буденовским рейдам в тыл врага с шашкой наголо. Подозреваю, что после выхода игры некоторые игроки будут специально договариваться о неиспользовании боевых юнитов, чтобы максимально насладиться «окопной» войной.

Еще одна важная особенность «Периметра» – терраформинг – чувствует себя просто превосходно. Ты действительно можешь издеваться в меру своей фантазии над каждым клочком земли на карте. Можно выровнять до состояния гладильной доски вон ту горку. Или же запустить вихрь, который мигом наделает в земле дырок. После окончания сражения ранее гладкая территория перед вражеским фреймом оказывается перепаханной вдоль и поперек, что колхозное поле после посевной. Впрочем, повествование о тактическом значении терраформинга и гадостях, которые можно будет устраивать противнику с его помощью (в игре будут специальные юниты-подкопщики, способные путешествовать под землей), придется отложить до релиза, близость которого заставляет сходить с ума.

Парой лихих налетов при известном умении можно сделать больше, чем получасовым отстраиванием пушек





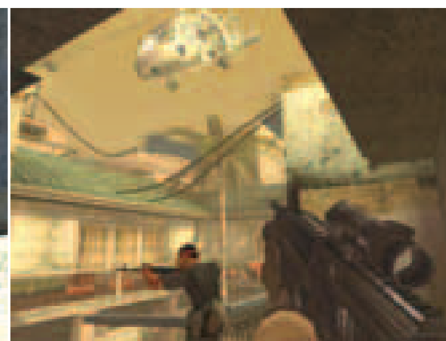








Текст: Егор Просвирнин



Внимание! К нам приближается волшебник в голубом вертолете!



Абсолютно типичное международное террористическое гнездо.

ЖАНР ИГРЫ	First Person Shooter
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Zombie Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.shadowopsgame.com
ДАТА ВЫХОДА	6 июня 2004 года



SHADOW OPS: RED MERCURY

СПАСТИ МИР ЗА 5 МИНУТ

Что это? «Ды-дыж! Ба-бах! Бум! Тра-та-та! Хрум-хрум!». Это разработчики из Zombie Studios, хрустя попкорном и выдыхая кока-колой, смотрят голливудские боевики-блокбастеры и набираются в них вдохновения. Другая часть команды игросоздателей в это же время усердно сопит за макулатурными романами известного «специалиста» по России Тома Клэнси (Tom Clancy). Вдохновившись, ребята выходят к публике и громко заявляют: «Мы сделаем сверхкинематографичную, по-голливудски эффектную игру-экшен о бравых спецназовцах из отряда «Дельта» и гнусном террористическом отребье. И назовем ее *Shadow Ops: Red Mercury*!» Лица создателей сияют неземным патриотизмом, а публика от восторга забывает подтирать вываливающиеся из носов сопли счастья.

ЧИП И ДЕЙЛ СПЕШАТ НА ПОМОЩЬ!

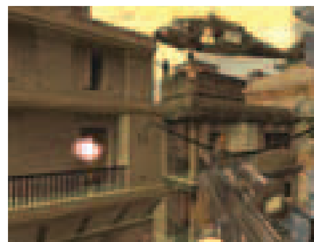
Ты, наверное, уже успел понять, что нас ждет очередной экшен «из жизни спецназовца». На дворе стоит ближайшее будущее, весь мир объят страхом перед террористами. Внезапно выясняется, что существует некая совершенно секретная ядерная разработка под названием 'Red Mercury', при попадании в руки террористов которой всему миру наступит полный конец. Естественно, что американское правительство (которое по умолчанию является светочем добра и справедливости) не может допустить подобного развития событий, поэтому вынуждено послать отряд «Дельта» для отлова интересной разработки и параллельного спасения мира. В процессе погони за опасной игрушкой ангелам-хранителям планеты Земля предстоит посетить такие горячие и холодные точки, как опасно-жаркие пустыни Ближнего Востока, влажные джунгли Конго и мрачные заснеженные горы Чечни, где, соответственно, успели свить себе гнезда международные террористические гады. Как видишь, с сюжетом у игры полный капут – сценарий писал помешавшийся на американском ура-патриотизме человек. Зато есть основания надеяться, что с остальным у игры все в порядке.

Игра не будет экономить на противниках, в каждой миссии их будет более чем достаточно





ОПЕРАЦИИ ОТРЯДА «ДЕЛЬТА»



Бойцы отряда «Дельта» участвовали во множестве различных военных операций. Самые известные из них – вторжение в Гренаду в октябре 1983 года (операция 'Urgent Fury'), операция 'Acid Gambit' в Панаме 20 декабря 1989 года (ее главной целью было спасение Курта Мьюса (Kurt Muse), охота за иракскими ракетами «Скад» и охота за военными преступниками в Боснии в 1998 году.

СИНЕМАТОГРАФ НАСТУПАЕТ!

Прежде всего, упор делается на кинематографичность действия. Команда создателей в один протяжный голос утверждает, что картинку на мониторе нельзя будет отличить от кадра какого-нибудь, простигосподи, кинофильма в стиле **Black Hawk Down**. Ради этой благой цели будет трудиться не жалея сил движок *Unreal 2*. Мотор, конечно, не первой свежести, но на более-менее приличные визуальные эффекты он все еще способен. Правда, настораживает тот подозрительный факт, что игра выйдет не только на **PC**, но и на **Xbox**.

Радостно петь сердце заставляет информация о наличии в Shadow Ops реалистичной физики. Выражаться она будет, кроме всего прочего, в красивых полетах врагов. Если ты взорвешь бочку со взрывчаткой (в этом террористическом сезоне взрывчатые вещества модно хранить в контейнерах больших размеров), то стоящий перед ней враг изобразит низколетящий самолет. В конце своего полета пособник международных террористов (других врагов не завезли) упадет и очень красиво скрючится. Для создания анимации использовалась технология Motion Capture, а все персонажи имеют в качестве прототипов вполне реальных людей. Пиротехника также обещает быть в самом наилучшем виде – взрывы выглядят сочно и красочно, на каждом уровне ожидается размещение нескольких тонн взрывчатки самых различных видов, которые необходимо будет взорвать. К тому же, для более правдивого отображения местности разработчики лично посетили такие уголки планеты, как Марокко, Гавайи и Москву (где их чуть было не загрызли голодные медведи с балалайками).

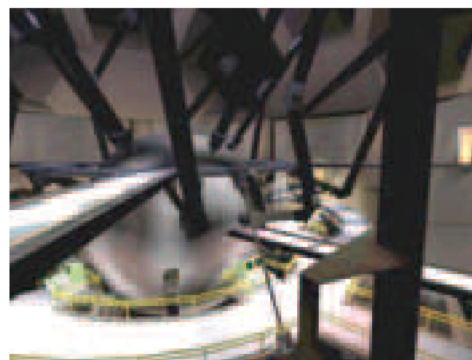
Звук будет просто сказочным. Для записи звуковых эффектов задействована компания **Soundelux**, работавшая над звуковым оформлением известных фильмов **«Убить Билла: Часть первая»** и Black Hawk Down (в российском прокате он шел под полудюжиной названий). Все это сокровище оптимизируется под звуковую систему Dolby Digital 5.1, так что, если ты захочешь получить полное удовольствие от игры, тебе придется обзавестись пятью колонками и сабвуфером.

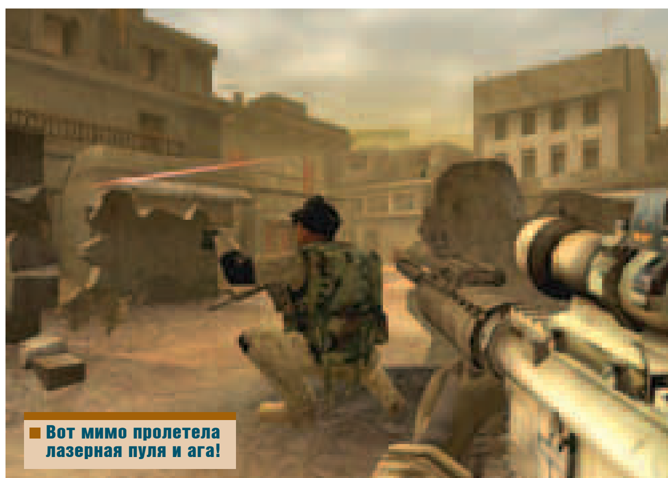
СКРИПТ СКРИПТОМ ПОГОНЯЕТ

Описания всех этих графических и звуковых вкусностей были лишь прелюдией к главно-

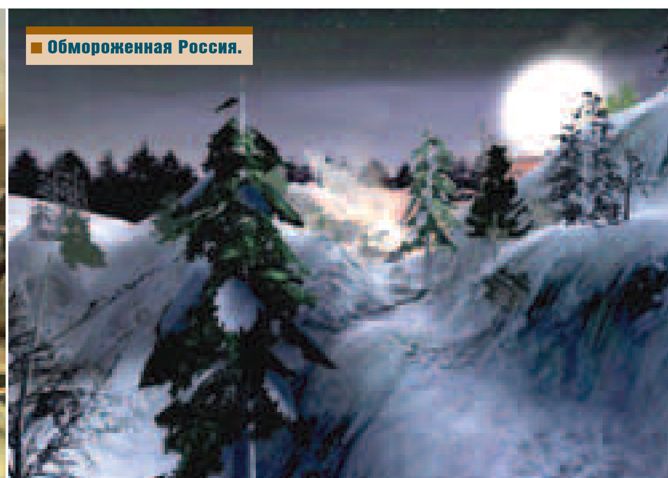
ОТРЯД «ДЕЛЬТА»

Находящийся в центре повествования игры отряд «Дельта» был создан в 1977 году полковником Чарльзом Беквитом (Charles Beckwith) в качестве ответа правительства США на известные террористические акты 70-ых годов. С самого начала отряд «Дельта» испытывал сильное влияние британского SAS, что было логичным результатом долгой службы полковника Беквита в этом подразделении. Сам отряд состоит из трех эскадронов (A, B и C), которые делятся на более мелкие группы.



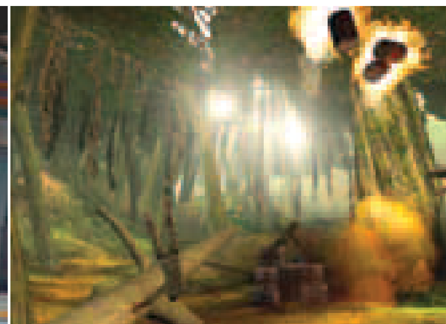


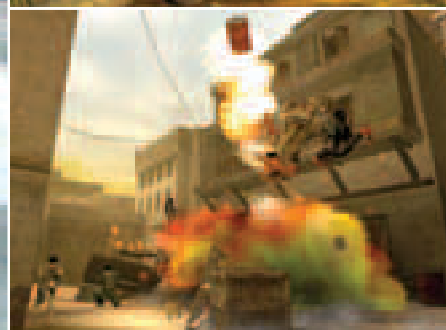
Вот мимо пролетела лазерная пуля и ага!



Обмороженная Россия.


Бравый спецназовец трусливо палит из-за угла.

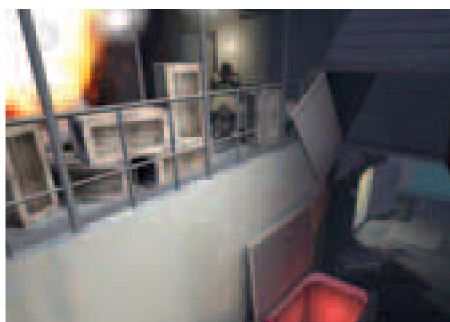




му – к рассказу о геймплее. Игровой процесс Shadow Ops обещает быть максимально динамичным и жестким. С одной стороны, разработчики хотят сделать игру в значительной степени аркадной, где главный герой не будет умирать после первой же пойманной пули, а с другой – привнести в нее черты ***Rainbow Six***, добавить жесткости по отношению к игроку. В Shadow Ops вообще не будет обучающих миссий. Ни одной. Вместо этого игра начнется с того, что тебя вместе с отрядом спецназа сбросят с вертолета над заселенным враждебно настроенными террористами городом. После чего вертолет в лучших традициях синематографа будет трагически сбит. Тебе останется только одно – прорываться сквозь толпы врагов, пытаясь выполнить задание. Игра не будет экономить на противниках, в каждой миссии их будет более чем достаточно. Для того чтобы ты имел шанс выжить, отбивая волны атаки оппортунистов, предусмотрена специальная система укрытий – твой персонаж по нажатию одной лишь кнопки сможет спрятаться практически за любой преградой. Бесславно погибнуть в безымянном городке не дадут и напарники – эти ребята будут стараться изо всех сил прикрывать тебя. Так как американским «Дельтовцам» умирать не положено, то товарищи по оружию перманентно неуязвимы для всех видов вражеского огня. Дабы у тебя не создалось впечатления, что это не

ОТРЯД «ДЕЛЬТА» (ПРОДОЛЖЕНИЕ)

Кроме боевых подразделений, в отряд входят части поддержки, занимающиеся обучением, логистикой, работой с финансовой частью и медицинским обслуживанием. Кроме того, существует засекреченное специальное техническое подразделение, создающее приборы для проведения скрытых операций. Штаб-квартира отряда «Дельта» располагается в форте Брэгг (Bragg), штат Северная Каролина. По различным оценкам (точные данные засекречены) в отряд входит от 1500 до 2000 человек.




Call of Duty вот-вот умрет от икоты.


Не бросай подранка! На мясо сгодится!



Террористам пустили красного петуха.







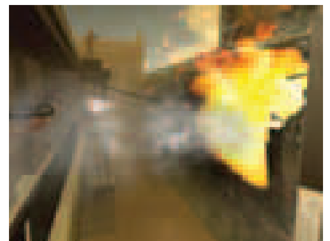
живые люди, а всего лишь компьютерные болванчики, они будут активно общаться по радио, обсуждая удачно подбитый танк или только что застреленного снайпера. Каждый уровень игры под завязку забит различными скриптами (самое время вспомнить ***Medal of Honor*** и ***Call of Duty***), которые сделают игровой процесс интереснее в разы. **Zombie Studios** вовсю уверяет, что помимо стандартного отстрела врагов тебя еще ожидает невероятный бой на ножах, погони за ускользающими террористами на грузовиках и, внимание, петушиные бои! Да, именно, ты не ослышался – петушиные бои. «Это первые петушиные бои в истории компьютерных игр», – довольно заявляют разработчики. Завершает портрет игры мультиплеерные опции. До шестнадцати человек на одной карте, множество игровых режимов, от классического Capture the Flag до не слишком распространенного «кооператива» и эскорта VIP-персон.

Если все обещания будут выполнены, то в июне нас ожидает выход невероятного кинематографичного военного шутера в лучших традициях Medal of Honor. Таким образом, если все получится, то Shadow Ops несомненно будет стоить твоего внимания.



«Это первые петушиные бои в истории компьютерных игр», – заявляют довольные разработчики

ОПЫТ РАЗРАБОТЧИКОВ



Сотрудники Zombie Studios не являются новичками в деле разработки шутеров о спецназе. До Shadow Ops команда успела выпустить адд-он *Delta Force: Task Force Dagger* и самостоятельные разработки *Spec Ops: Ranger team Bravo*, *Spec Ops: Rangers Lead the Way* и *Spec Ops II: Green Berets*.

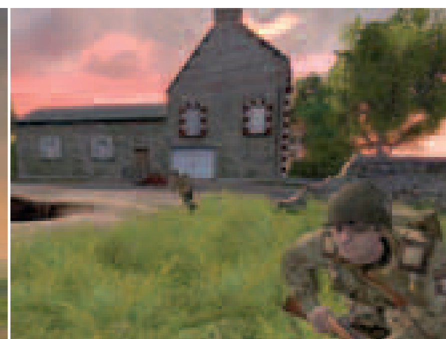


Еще один кадр с падающим вертолетом. Сейчас он рухнет на голову главгероя.





Текст: Роман «ShaD» Епишин



Трава выглядит крайне реалистичной, хотя и имеет несколько нездоровый цвет.



Обратите внимание на столбики пыли от пуль, попавших в землю: очень красиво.

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	Ubisoft
РАЗРАБОТЧИК	Gearbox Software
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Не объявлено
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.brothersinarmsgame.com
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2004 года

BROTHER IN ARMS

В ЧЕМ СИЛА, БРАТ?

Здравствуй, дорогой друг. Сейчас я расскажу тебе о новом экшене про Вторую Мировую войну. Эй, куда же ты?! Постой! Не спеши брезгливо переворачивать страницу. Знаю, прекрасно знаю, что величайший военный конфликт человеческой истории уже давно и прочно сидит в геймерских печенках. Даже такие сильные вещи, как *Call of Duty*, более не в состоянии перебить затхлый душок, источаемый этой темой. Но, чу! Кажется, кто-то все-таки придумал в корне иной рецепт военного экшена. Или мне действительно только кажется?

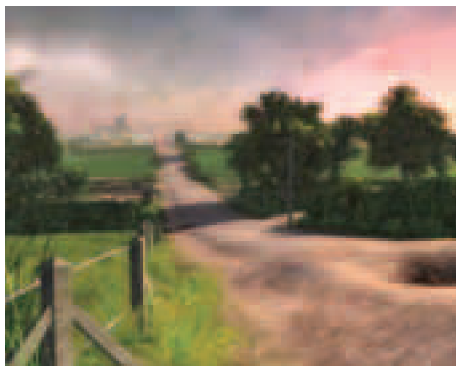
ОНИ НЕ ИЩУТ ЛЕГКИХ ПУТЕЙ

В этот раз посражаться на полях Второй Мировой решила **Gearbox**. По словам президента компании **Рэнди Питчфорда** (Randy Pitchford), его студия давно примеряется выпустить целиком и полностью собственный проект. Напомню, что прославилась Gearbox работой с уже готовыми игровыми вселенными. На ее совести отменные дополнения ***Half-Life: Opposing Force*** и ***Half-Life: Blue Shift***, а также качественное портирование ***Halo: Combat Evolved*** с **Xbox** на **PC**. Естественно, заявить о своей творческой самостоятельности разработчики хотят с помпой. И тем больше будет помпа, чем сложнее окажется выполненная задача. А создать действительно оригинальный экшен на тему Второй Мировой – задача как раз не из легких.

Разработчики игры принимали деятельное участие в настоящих армейских полевых учениях

Собственно, называть ***Brothers in Arms*** чистокровным экшеном не совсем правомерно, ибо игра, в отличие от ***Medal of Honor*** и прочих Call of Duty, включит в себя солидную порцию тактики. Нам отводится роль командира взвода, составленного по всем правилам ведения сухопутной войны. Под непосредственный контроль игрока попадает до шести солдат. Первые трое являют собой группу прикрытия, а оставшиеся, соответственно, штурмовую группу. К слову, подразделения пехоты в середине прошлого столетия таким образом и формировались. Как в заправском ***Rainbow Six***, ты сможешь отдавать подчиненным приказы и координировать их действия в точности так, как это делали реальные взводные на реальной войне. Да и сами братцы – отнюдь не тунеядцы. Группа поддержки, например, самостоятельно откроет заградительный огонь, едва завидев врага. Да не просто откроет, а в порядке очереди: два бойца поливают негодяев свинцом, а третий курит в сторон-





ке. Когда боезапас первых стрелков иссякнет и потребуется перезарядка, дело борьбы с фашизмом продолжит третий, дабы супостаты и носа из укрытия высунуть не смогли. Ну а мы, тем временем, ринемся в ближний бой. Знамо дело, не лоб в лоб, а с хитрым подвыподвертом, исподтишка. Апогеем тактического гения Gearbox обещает стать глобальная тактическая карта уровня. С ее помощью нельзя отдавать приказы, зато оценивать всю глубину сложившейся... ситуации не просто можно, но и нужно.

В этом месте разработчики не забыли ловко ввернуть обещание представить доселе невиданный AI, по слухам, человекообразный до безобразия. Однако я, с твоего позволения, эту сентенцию проигнорирую, ибо расплывчатыми высокопарными фразами сыт по горло.

В КЛУБЕ ВСЕ РЕАЛЬНО, А НЕ ВИРТУАЛЬНО

Куда приятнее говорить предметно, опираясь на упрямые непокорные факты. Вот, например, клятвенным заверениям Gearbox явить миру очередной жутко красивый графический движок я охотно верю, ибо нельзя не верить собственным глазам. Как всегда, красноречивые скриншоты всецело подтверждают и наличие качественной системы освещения, и высокую детализацию окружения, и мельчайшую проработку персонажей. Внимание уделено даже зрачкам воинов! Зоркие глаза будут неотрывно следить за тобой всю игру. При этом и пейзаж, и сослуживцы создаются на реальной исторической основе. При разработке огромных (sic!) уровней дизайнеры использовали настоящие военные карты и фотографии. А сами солдатики списаны с действительно существовавших бойцов, разве что их имена студия планирует заменить вымышленными.

Похоже, идея максимального реализма занозой сидит у разработчиков в самом пикантном месте, настолько щепетильны они в этом вопросе. Коллектив даже не поленился слетать в Нормандию, воочию насладиться полями отгремевших сражений. Более того, целый год «джирбоксовцы» посещали уроки **Джона Антала** (John Antal), полковника в отставке, а по совместительству историка, писателя и (в прошлом) декана военного учебного заведения в Форт-Ноксе, штат Кентукки. Под его же руководством разработчики принимали участие в настоящих армейс-

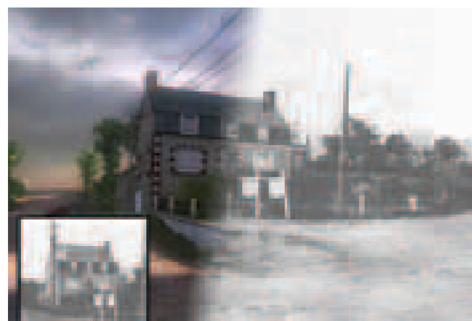
ТОЛЬКО РЕАЛЬНОСТЬ



Сюжет игры основан на реальных событиях, о чем недвусмысленно заявляется на официальном сайте. Нам доведется побывать в боях, через которые много лет назад прошли солдаты 3-го отделения 3-го взвода 502-го парашютно-десантного полка. Взвод отличился как единственный, участвовавший во всех основных стадиях знаменитой кампании D-Day, во время которой США понесли немалые потери.

ИГРА ТРЕХЛЕТНЕЙ ВЫДЕРЖКИ

Серьезность и обстоятельность, с которой Gearbox подошла к разработке Brothers in Arms, внушают уважение. Необходимые для реализации проекта исторические изыскания команда начала еще за три года до настоящего анонса, а непосредственная работа над игрой ведется уже в течение двух лет. За это время разработчики досконально изучили тематические материалы Национального Архива, набрав солидную источниковую базу из фотографий, карт и отчетов о боевых действиях.





С мимикой и жестами у бойцов проблем, похоже, тоже не будет.





Даже мертвый солдат продолжает вызывать восхищение графикой игры.



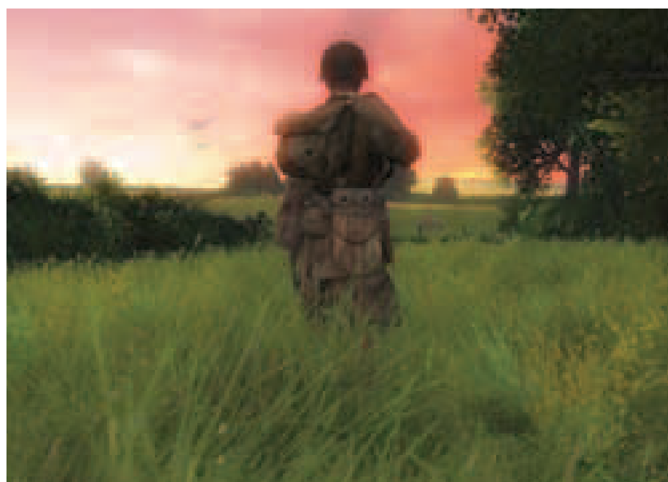
ких полевых учениях, перенося все тяготы походной жизни. Воистину, искусство требует жертв. Стоит ли говорить, что амуниция и вооружение также воспроизводятся с ювелирной точностью? Из последнего пока названы неизменные пистолет-пулемет Томпсона, винтовка M1 Garand и немецкий пулемет MG42, хотя доподлинно известно, что этими экземплярами арсенал не ограничится. Правда, при себе солдатик сможет иметь лишь два ствола – идея не новая, зато взятому на реализм курсу следует свято.

Даже система повреждений в Brothers in Arms на порядок отличается от общепринятой как в классических экшенах, так и в тактических шутерах a-la Rainbow Six. Забудь об аптечках, процентном вычислении получаемого урона и прочих детских шалостях. Хотя и сверхреализм тактических стрелялок поминать не торопись. В Gearbox так описывают механизм нанесения ущерба здоровью. Стоишь ты, значит, в открытом поле, как последний лопух, ворон считаешь. Разумеется, ловишь пулю, которая наносит вполне терпимый урон, не больше, чем в обычных боевиках. Однако стоит тебе продолжить птичье счетоводство, и каждое следующее ранение окажется все более ощутимым. Дурака, которого жизнь не учит, в конечном счете забирают патологоанатомы. Кстати, получив изрядную долю свинца, твой герой будет вести себя, как раненый. Увы, пока неясно, в чем именно проявится дурное самочувствие.

Солдатики списаны с действительно существовавших бойцов, разве что их имена студия планирует заменить

НАСТОЯЩИМ ГЕНИЯМ УДАЧА НЕ НУЖНА!

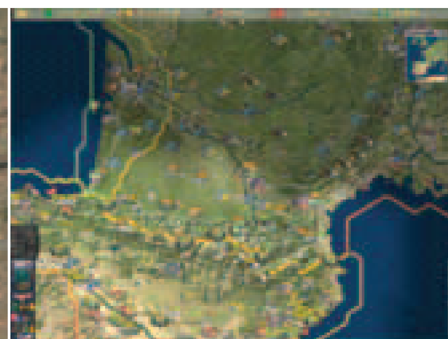
Короче, амбиций у Питчфорда и компании – хоть лопатой греби. Самая современная графика и кишащий новациями игровой процесс готовы слиться в доселе невиданный сплав реализма и играбельности. Вот уже битых полчаса я пытаюсь скрестить пальцы на ногах, чтобы у талантливых ребят из Gearbox все получилось.



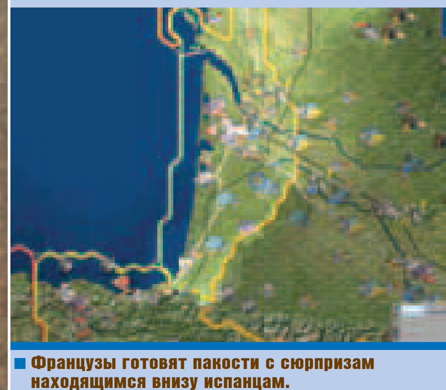




Текст: Егор Просвирнин



Спят усталые игрушки, книжки спят. Ночь окутала страну.



Французы готовят пакости с сюрпризам находящимся внизу испанцам.

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First
РАЗРАБОТЧИК	BattleGoat Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 16-ти
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.supremeruler2010.com
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2004 года

SUPREME RULER 2010

ВЗРОСЛЫЕ ИГРЫ

Наверняка под словом «стратегия» ты подразумеваешь нечто яркое, красочное, бабахающее во всю мощь сабвуфера и обязательно в реальном времени. К счастью, не все стратегические игры относятся к жанру Real-Time Strategy. Кроме *Warcraft* и *Command and Conquer* существуют еще и так называемые «глобальные стратегии», наиболее известной представительницей которых является орденоносная *Civilization*.

Эти игры сложны, они требуют недюжинных усилий для освоения, в них совершенно невозможно поиграть 10 минут перед концом рабочего дня. Зато взамен затраченных усилий они дарят звенящую бездну геймплея, наслаждаться которым можно до бесконечности. Плюс ощущение собственного превосходства – ты играешь не в деревянненькие игрушки для маленьких детей, а постигаешь вполне серьезный политико-экономический симулятор, пытающийся воспроизвести заоконный мир с максимальной точностью. Рассматриваемая сегодня ***Supreme Ruler 2010*** имеет все шансы стать царицей этого удивительного жанра.

Принимая управление регионом, ты будешь заниматься всеми аспектами жизни вверенной тебе территории

ПАРАД СУВЕРЕНИТЕТОВ

На дворе идет непростой 2010 год. В результате мировых кризисов, катастроф, катаклизмов и диверсий локальных Бинладенов большинство государств мира не выдержали невыносимого бремени существования и отошли в мир иной, оставив вместо себя враждующие друг с другом независимые регионы. Ты принимаешь контроль над одним из таких обретших вожделенный суверенитет полукняжеств и приступаешь к выполнению амбициозной задачи объединения под своим правлением всего мира. Сначала надо будет воссоединить страну, затем завоевать континент, ну а после можно и о мировом господстве подумать. Принимая бразды правления регионом, ты будешь вынужден заняться всеми аспектами жизни вверенной тебе территории. Для начала надо будет позаботиться об экономике и наладить производство жизненно важных ресурсов (всего их 11, включая свежую воду, лес, уран и промышленные товары). Разработчики уверяют, что ресурсы каждого региона будут напрямую зависеть от





НАГРАЖДЕНИЕ АВАНСОМ



Авторитетнейший игровой сайт Wargamer.com, посвященный стратегическим играм, присудил Supreme Ruler 2010 награду 'E3 2003 Best of Show', которая является игровым эквивалентом кинематографического «Оскара».

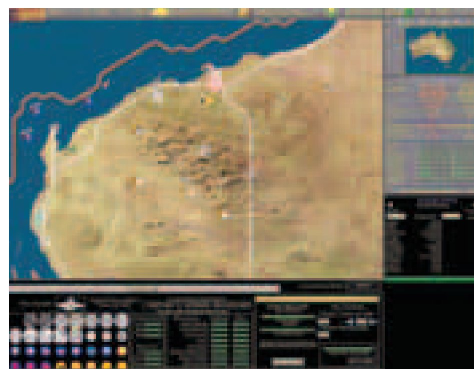
его реального прототипа, поэтому начинать игру на развалинах России куда как легче, чем, скажем, на месте не имеющей никаких ресурсов Японии. Далее следует позаботиться о доходах и разобраться с налогами. Количество опций налогообложения поистине потрясает воображение: доступны все известные человечеству методы, вплоть до прогрессивного подоходного налога! Таким же образом следует разобраться со здравоохранением, научными исследованиями, социальными гарантиями, охраной окружающей среды и т.п. Впрочем, если ты не хочешь копаться в экономических тонкостях игры, то можешь просто переложить все заботы на плечи управляемых компьютером министров. Каждый из этих помощников имеет возможность тонкой настройки (скажем, отдельному министру можно поручить заняться всей экономикой сразу или же назначить его ответственным только за сбор налогов), а также личностные качества, которые влияют не только на результат его работы, но и на твою популярность среди населения. Логично, что министр-взяточник и стране навредит, и назначившего его правителя дискредитирует.

ЗАКУЛИСНАЯ ДИПЛОМАТИЯ

Сделав свою страну богатой и процветающей, тебе наверняка захочется куда-нибудь это богатство потратить. Для начала можно обратиться в меню дипломатических опций. Широта открывающихся возможностей захватывает дух. Одних только альянсов есть несколько видов – военные и экономические, вплоть до чисто формальных, когда стороны лишь притворяются союзниками друг друга. Есть и возможность торговли всем, что можно продать – от научных разработок и ресурсов до столь тщательно сберегаемых территорий. Противникам можно угрожать, их можно запугивать или же, при наличии достаточного количества средств, устроить государственный переворот во враждебно настроенной стране. Наиболее ушлые дипломаты смогут провести в сопредельных странах референдум о воссоединении разных частей развалившейся страны и, при достаточной популярности, выиграть его, бескровно получив огромные территории. Если же все ужимки и прыжки не помогли, наступает время для разговора пушек. Войну не следует начинать по первому попавшемуся поводу – нервно настроенные граждане вполне могут учинить бунт и свергнуть тебя, если, по их

STRATEGY FIRST

Издающая Supreme Ruler 2010 компания Strategy First – один из самых старейших (основана в 1990 году) и известнейших издателей стратегических игр. В разное время она явила миру такие выдающиеся стратегические игры, как: ***O.R.B.***, ***Disciples II***, ***Europa Universalis*** и ***Kohan: Immortal Sovereigns***. Каждый из перечисленных проектов удостаивался различных наград от игровой прессы. Если за издание стратегии берется Strategy First, то ты можешь быть уверен, что это достойный проект.

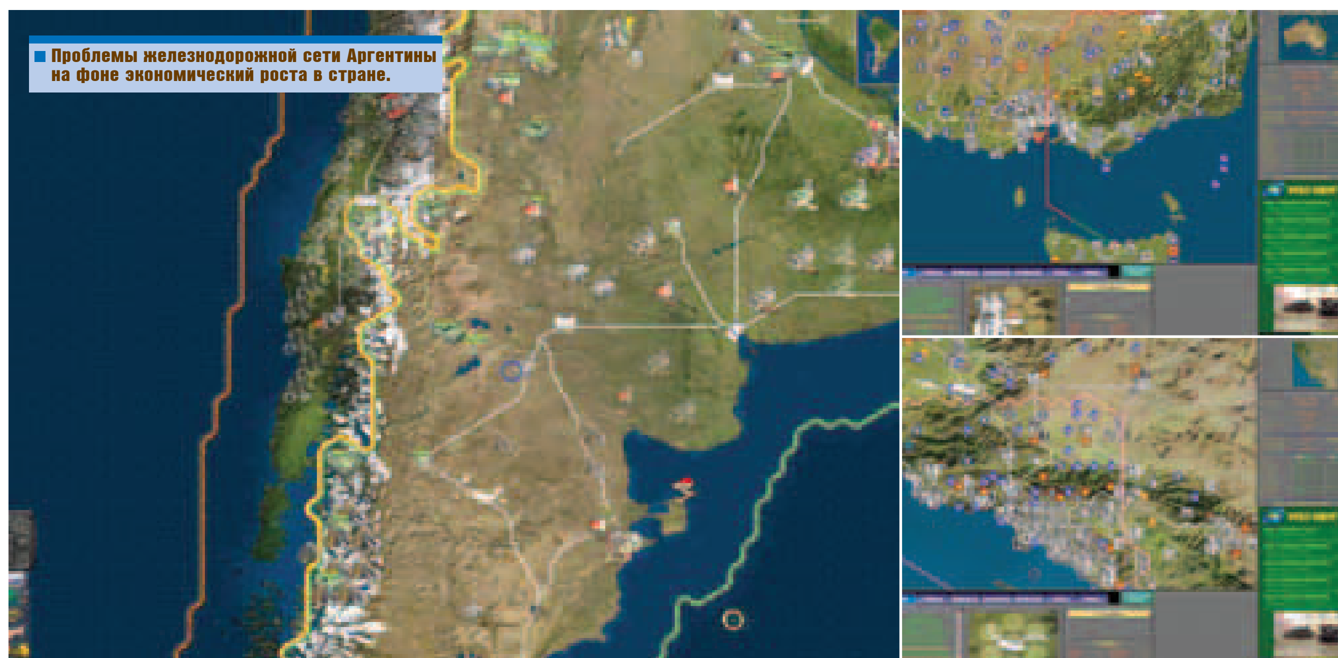




Враждующие между собой Японские острова.



Куда идем с броневиком? Большой-большой секрет!


Проблемы железнодорожной сети Аргентины на фоне экономический роста в стране.

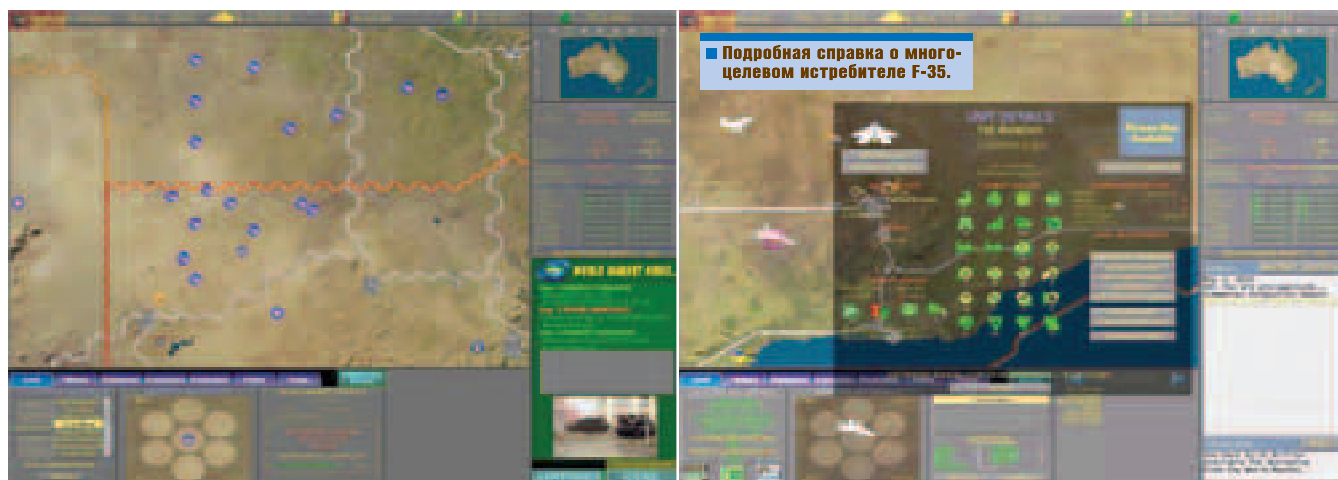
мнению, причина для начала военной операции была слишком незначительной. Кроме того, содержание армии – дело, требующие значительных финансовых затрат, которые ты наверняка захочешь сократить, переведя боевые части в резерв. Плата за экономию денег адекватна: резервисты будут вынуждены потратить некоторое время на полноценное возвращение в действующую армию. Верные тебе войсковые подразделения было бы неплохо потренировать. Например, отдав приказ об обучении танковой дивизии боям в пустыне, ты сможешь вести войну в Африке без особых проблем.

НАСТОЛЬНАЯ КАРТА

Внешне Supreme Ruler 2010 выглядит довольно скромно – отличительная черта всех глобальных стратегий. Однако разработчики даже в визуальном плане хотят соблюсти максимальную достоверность, поэтому в качестве основы для ландшафтов игры используются спутниковые фотографии поверхности Земли, сделанные в НАСА. AI игры гораздо более внушителен, чем ее графика. Искусственный разум будет запоминать ходы игрока и затем, в следующей партии, использовать накопленный опыт, учась на своих ошибках и твоих удачных действиях. Более того, всего в игре предполагается 36 различных видов компьютерных противников, каждый из которых характеризуется уникальными особенностями. При старте новой игры эти кремниевые монстры разбрасываются по карте случайным образом, поэтому ни одна партия не будет похожа на предыдущую.

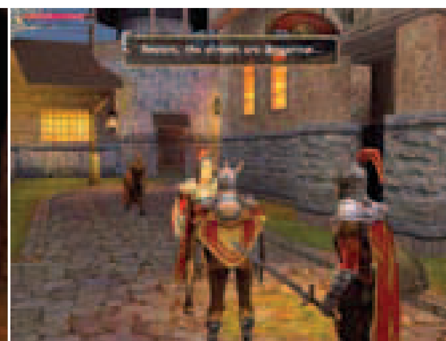
Заканчивая материал, хочется выразить надежду, что **BattleGoat Studios** исполнят все свои обещания и подарят нам еще одну восхитительно-сложную глобальную стратегию, за которой так приятно коротать темные и тихие зимние вечера.

Внешне Supreme Ruler 2010 выглядит довольно скромно – отличительная черта всех глобальных стратегий

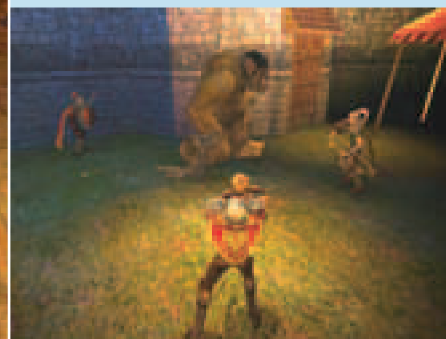

Подробная справка о многоцелевом истребителе F-35.



Текст: Николай Питерский



Будь предельно осторожен, по улицам хулиганы толпами шастают!



А вот и хулиганы! Товарищ только что самовольно покинул местную каталажку.

ЖАНР ИГРЫ	Action / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Schanz International Consultants
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Heuristic Park
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.heuristicpark.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

DUNGEON LORDS

СКАЗКА МИСТЕРА БРЭДЛИ

Давай-ка, прикинем, много ли хардкорных RPG «старой школы» осталось в живых? *Wizardry*, похоже, сыграла в ящик вместе со смертью компании-разработчика Sir-Tech, надежд на возрождение купленной Ubi Soft серии *Might & Magic* почти нет, и только *Ultima* отчаянно цепляется за жизнь, уйдя в онлайн. А как же разработчики легендарных игр – они-то вроде пока помирать, прости господи, не собираются?

Вот мистер **Брэдли** (D.W Bradley), широко известный в узких ролевых кругах как создатель лучших частей Wizardry, уже обжегся, сваяв в 2000-м наследника старых традиций – ***Wizards & Warriors***. Народ натурально не понял прелести древнего геймплея, скрывшегося за дебрями недружелюбного интерфейса. Брэдли долго медитировал и, поднапрягшись, выдал идею «инновационных» ***Dungeon Lords*** в новом жанре Action / Fighter RPG. Пришлось нам поломать голову, что это за жанр такой и чем его лучше запивать...



Брэдли долго медитировал и, поднапрягшись, выдал идею игры в новом жанре Action / Fighter RPG

ДУШЕРАЗДИРАЮЩАЯ ИСТОРИЯ

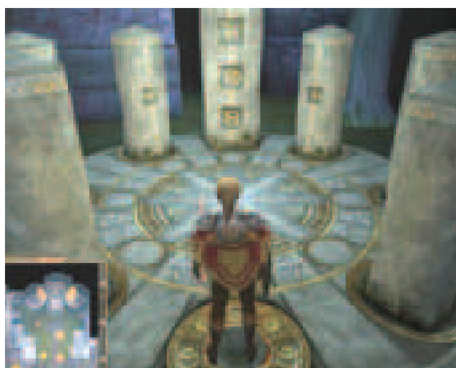
Развесь уши и не отсвечивай, батька будет байку сюжетную рассказывать. Да-да, ту самую, фэнтезийную, от Брэдли. И копирайт прилагается!

Подло замочили, значится, супостаты из тайной организации Круга Магов великого волшебника **Голдрина Лужкова** (Galdryn of the Meadows). И оказался шеф его – **Лорд Дэвенмор** (Lord Davenmor) – совсем беззащитен супротив армии мародеров басурмана окаянного **Лорда Бэрроугрима** (Lord Barrowgrim). А жить-то хочется! И пожертвовал Давенмор рукой дочери собственной, чтобы королевство свое спасти. В смысле предложил Бэрроугриму жениться на дочурке, а не то, что ты, маньяк лютый, подумал... Только вот пропала девчонка непослушная в неизвестном направлении и сурово подставила батьку своего кровного. Бэрроугрим, понятное дело, осерчал и послал армаду свою немереную беспредел чинить и неугодное королевство на корню разрушать. Тут и байке конец, а кто слушал – нажимай кнопку 'next'!

ОБМАНУЛИ...

Впрочем, черт с ней, с сюжетной завязкой, нас ведь больше «новый» жанр интересует. То ли скрытен Брэдли от природы, то ли достали журналисты его, но в своих немногочис-





ленных интервью гуру выдает минимум информации и беззастенчиво пользуется кнопками 'copy' и 'paste'. Приходится порой гадать на кофейной гуще.

Судя по всему, жанр «лордов подземелий» не такой уж и новый, а игропроцесс здорово похож на геймплей таких игр, как ***Gothic*** и ***Morrowind***. Много сражений и экшена, но и об интеллектуально-ролевой составляющей забывать не приходится. То есть, с одной стороны, игроку, управляя персонажем в перспективе от третьего лица, приходится в режиме реального времени и тотальной нервотрепки принимать тактически важные решения – метнуть во врага файерболл, прописать ему эффектное комбо, блокировать удары или свалить от греха подальше. С другой, когда решение принято и подтверждено кликом, в действие вступает ролевая система, которая производит расчет попаданий и повреждений в зависимости от значения его атрибутов.

РОЛЕВАЯ ОБЛАСТЬ

Отличие от экшенов типа ***Blade of Darkness*** как раз и состоит в наличии мощной ролевой системы. При создании персонажа можно будет выбрать пол, тип лица, прическу и одну из следующих рас: человек, эльф, дварф или какая-либо из подрас демиготов (Demigoth). Каждый герой будет характеризоваться 6-ю начальными характеристиками, массой умений и навыков (перков). Кроме того, не стоит забывать, что выбранный класс (возможна и мультиклассовость) определяет уникальное древо скиллов, сильно влияющих на игровой процесс. А такой обязательный фэнтезийный атрибут, как магия, будет представлен четырьмя школами.

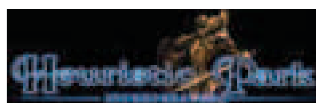
Все остальные признаки приличной RPG тоже на месте.

Будет, естественно, и целая куча различных шмоток, которые разделяются аж на пять категорий – обыкновенные, необычные, редкие, полууникальные и уникальные. В числе последних обещаны и могучие магические артефакты, с помощью которых очень удобно устраивать массовый забой противников.

УДАЧИ В БОЮ

Задумки у Брэдли, ясна сковорода, довольно интересные и прогрессивные, но вот насчет их реализации возникают сомнения. Слишком уж мало подтверждений приходит от разработчиков. Впрочем, все равно пожелаем отцу компьютерного ролеплея удачи с поиском издателя и скорейшего релиза проекта. А там уж мы по косточкам его разберем и пропишем свою порцию критики, если, конечно, повод будет.

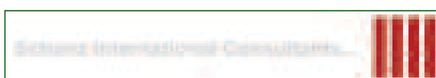
ТОВАРИЩ БРЭДЛИ



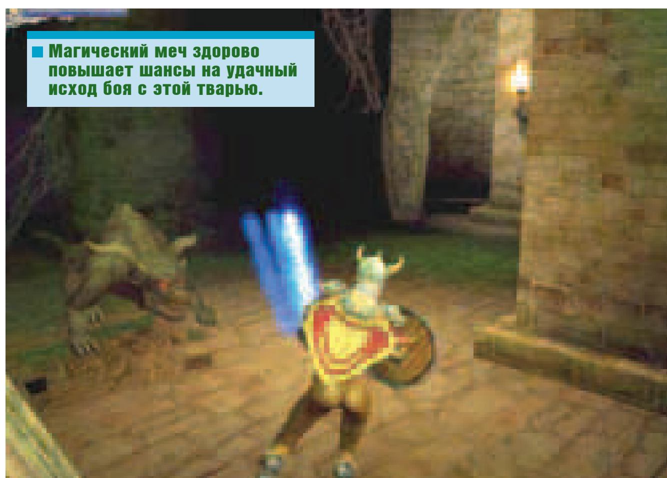
Брэдли прославился как главный идеолог и разработчик *Wizardry V: Heart of the Maelstrom*, *Wizardry VI: Bane of the Cosmic Forge*, *Wizardry VII: Crusaders of the Dark Savant*. Он также принимал участие в создании sci-fi экшена *CyberMage*, а в 1995 г. учредил компанию Heuristic Park, выпустившую пока единственную и не слишком удачную игру *Wizards & Warriors* – RPG в стиле Wizardry.



ЗАСАДА С ИЗДАТЕЛЕМ



Поиском издателя для игры занимается немецкая консалтинговая компания Schanz International Consultants, известная деловыми связями на игровых рынках в Азии, Европе и Южной Америке. Ей уже удалось подписать контракты с локальными издателями на выпуск проекта в Азии, Германии, Испании, Италии и России. Однако крупный европейский и североамериканский издатели до сих пор не найдены. Видимо, именно это является причиной постоянно откладываемого релиза игры.



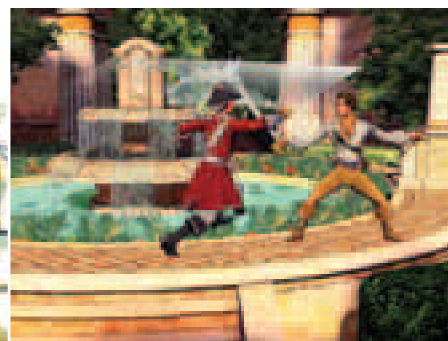
Магический меч здорово повышает шансы на удачный исход боя с этой тварью.



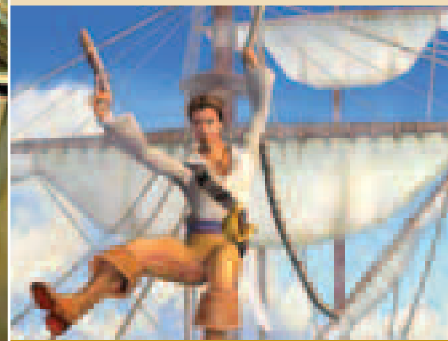
Размер не имеет значения. Тщедушные гоблины могут очень больно жалить.



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Мы будем обнажать шпагу не только при абордаже, но и на дуэлях из-за девушек.



В отличие от воды, главный герой выполнен достойно. Да и снасти внушают уважение.

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Atari
РАЗРАБОТЧИК	Firaxis Games
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.firaxis.com
ДАТА ВЫХОДА	16 ноября 2004 года



SID MEIER'S PIRATES!

ХОРОШО ЗАБЫТОЕ СТАРОЕ

В далеком-предалеком 1987-ом году от Рождества Христова жила-была компания MicroProse. Так случилось, что именно в ее светлых стенах трудился молодой Сид Мейер (тот самый Sid Meier). Мы знаем его как великого создателя *Civilization* и основателя студии *Firaxis*. Однако дорогу к звездам талантливый Сид начал прокладывать еще тогда, в далеком 87-ом. *Sid Meier's Pirates!* буквально встряхнули юный и неокрепший игровой мир. Семена Pirates! упали в девственную, еще не пресыщенную, не избалованную почву геймерских симпатий. Не мудрено, что и игра, и ее создатель стали легендами.

ВСЕ ВЕРНЕТСЯ НАЗАД

Однако повторить фурор оригинальных Pirates! нелегко. А именно такую цель поставил перед своей студией ее бессменный лидер. Команда готовит самый настоящий римейк, даже название пока никоим образом не изменилось.

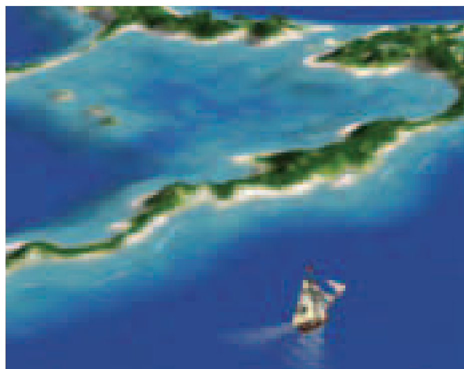
Итак, Карибы, XVII век. Многочисленные острова поделены между Англией, Испанией, Голландией и Францией. Мира в регионе, разумеется, нет и в помине. Страны плетут козни друг против друга и не гнушаются наймом пиратов, дабы напакостить конкурентам. Адепты Веселого Роджера, в свою очередь, как охотно нанимаются на государственную службу, так и просто грабят всех подряд в свое удовольствие. Вот она, романтика!

Ты – совершенно свободный, хотя и никому не известный капитан утлого суденышка. Окажешься талантливым воином и мореходом – выбьешься в люди. Не окажешься – на корм акулам. Игрок волен заниматься чем угодно: служить губернатору любой из колоний, работать на себя, да и просто беспредельничать.

Увы, знакомиться в портовых городах с девушками нетяжелого поведения разработчики нам не позволят

КОРСАРАМ И НЕ СНИЛОСЬ

Если последние несколько лет ты провел на планете Земля, то наверняка заметил, как ладно вписывается все вышесказанное в концепцию родных ***«Корсаров»***. Правда, полет мейерской мысли кажется куда более широким. В рамках Pirates! нестареющий гений вознамерился совместить симулятор





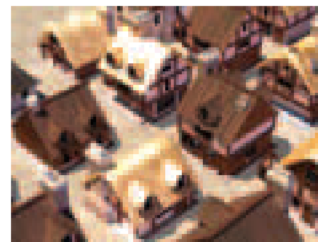
морских сражений, дуэли на шпагах, элементы тактических баталий и даже танцевальную мини-игру в духе ***Dance Dance Revolution***! Рецепт коктейля достаточно прост. Сид лишь воспроизводит будни классического сорвиголовы того времени. А чем занимались романтики большой воды четыре столетия назад в Карибском бассейне? Они прожигали жизнь в морских сражениях, самозабвенно скакали по палубам со шпагой наголо во время абордажа, брали штурмом колонии европейских богатеев и, разумеется, все свободное время ухлестывали за тропическими красавицами.

Схема известная. Плывем себе, бамбук курим. Завидели врага – пара залпов, и рыбки сыты. Не желаешь топить? Вперед! На абордаж! С этого места творение **«Акеллы»** начинает сдавать позиции, ибо Pirates! предоставляют нам контроль над абордажной командой как в какой-нибудь тактической RTS. Добрался до капитана – пожалуй на дуэль. Ну и на десерт, после многотрудных пиратских будней, – сердце красавицы. К сожалению, знакомиться в портовых городах с девушками нетяжелого поведения разработчики нам не позволят. Мол, руссо туристо, облико морале и все такое. Зато очаровывать губернаторских дочек – сколько угодно. Сердца и прочие интересные элементы женского организма окажутся в нашем полном распоряжении, если доблестный герой покажет себя с наилучшей стороны на местном балу. Для этого нужно всего ничего – эффектно сплясать. Здесь-то и начинается веселье а ля Dance Dance Revolution. Быстро отвечая нажатием нужных кнопок на движения партнерши, ты добьешься ее расположения, а будучи достаточно безрассудным, позволишь выйти за себя замуж.

ЕСТЬ ЕЩЕ ПОРОХ В ПОРОХОВНИЦАХ И ЯГОДЫ В...

На этой радостной ноте будем закругляться. Задумка Мейера, как всегда, выглядит аппетитно и привлекательно, но только на словах. Графика пока не впечатляет. Скажу больше, после красот ***«Пиратов Карибского Моря»*** аляповатые острова и невыразительные модели парусников отталкивают. Одна надежда – летом ребята из Firaxis поднажмут, а к осени явят нам не только вкусную, но и очень красивую конфетку.

ДЕЖА ВЮ, ОДНАКО

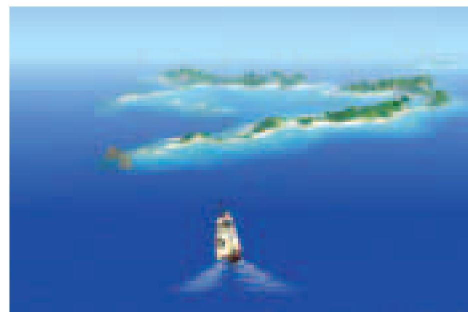


Слушая увещевания Firaxis, невольно вспоминаешь наших Корсаров. Взять хотя бы портовые города. В Pirates! они также являются средоточием больных и обездоленных NPC. Место встречи страждущих – неизменная таверна. В обязательном порядке нас ждут верфь и резиденция губернатора.



ЦЫПЛЯТ ПО ОСЕНИ СЧИТАЮТ

Рисовать на экранах мониторов величественные средневековые парусники и живописные виды Карибских островов будет проверенный временем движок *GameBryo 3D*. Его использовала в ***Morrowind*** **Bethesda**, его же в ***Dark Age of Camelot*** применяла **Mythic**. Сильная визуальная часть этих проектов зарекомендовала технологию с лучшей стороны, так что малую привлекательность скриншотов будем считать лишь признаком незрелости новых Pirates!. У дизайнеров еще есть время все исправить.





Во всем графическом оформление положительные эмоции пока вызывают лишь дым и облака.



В городах приятно гостить, но их можно и захватывать.



Текст: Святослав Торик



В игре можно делать фотографии животных и посетителей и обмениваться ими в Интернете.



Слоны – это не только тонны ценного мяса, но и тысячи долларов чистого дохода.

ЖАНР ИГРЫ	Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Microsoft
РАЗРАБОТЧИК	Blue Fang Games
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.microsoft.com/games/pc/zootycoon2.aspx
ДАТА ВЫХОДА	Осень 2004 года

ZOO TYCOON 2

ТЕОРИЯ ДАРРЕЛА

Это бред какой-то. Мне он не понятен, да и не мог быть понятен с самого начала. Ну, в чем, скажите на милость, невероятный кайф содержания зоопарка? Сколько литературы я ни читал, сколько кинофильмов ни смотрел – везде было одно и то же: либо зверинец на грани бедствия, либо он уже закрылся. Как зоопарк может процветать и приносить прибыль, мне решительно непонятно. Впрочем, нет. Зоопарк может приносить прибыль. Если его владелец – Microsoft, а сам парк – популярная компьютерная игра.

Не обращайте внимания на мой тон. Я просто так привык к ответственным и максимально реалистичным «капитализмам», которые служат моими проводниками в мире экономики, что не могу всерьез воспринимать всякие «роллекостеры». Я люблю вечно живой ***Transport Tycoon Deluxe*** и громко порицаю нынешнюю деятельность **Криса Сойера** (Chris Sawyer) на поприще очередного ***Rollercoaster Tycoon***. Да, ***Theme Park*** и ***Theme Hospital*** тоже не отличались особой достоверностью, но «симулятор зоопарка» – это, граждане, уже слишком. Как жаль, что так не считают те, кто вот уже более года обеспечивает ***Zoo Tycoon*** места в первой десятке продаж (по информации NPD Techworld).

ЖИВОТНЫЕ ЦЕННОСТИ

Впрочем, вполне возможно, что ты даже не знаешь о чем речь. Правильно, потому что на родине слонов симуляторы слоновьих вольеров популярностью не пользуются. И ты наверняка пропустил первую часть этого несравненного симулятора зверинца. Расскажу, так уж и быть. Предполагается, что в начале игры ты – владелец приличного куска земли и совершенно неприличного количества денег. На имеющийся безнал ты должен отгрохать такой зоопарк, чтобы все вокруг сдохли от зависти, а твой доход превысил карманные расходы Билла Гейтса. Наверняка лживый до мозга костей пресс-релиз **Zoo Tycoon 2** ехидно гарантирует тебе тридцать видов животных, различные виды клеток, вольеров и загонов, бассейны и многое другое. Как ты понимаешь, жирафы не будут жить в закрытом помещении, а тюлени без воды долго не протянут. Естественно, разные животные привлекают посетителей по-разному. Обыч-

Животные привлекают посетителей по-разному – медведи менее интересны народу, нежели полосатые зебры





ные медведи менее интересны народу, нежели полосатые зебры, а сравнивать волков с попугаями – гиблое дело.

ЧЕЛОВЕЧЕСКИЕ ЦЕННОСТИ

Движок, судя по пресс-релизу и скриншотам, трехмерный. Да, я понимаю, что не удивил. Но я обязан был это сказать, так что слушай дальше. Камеру можно вертеть как угодно – хоть речным раком ставить. Разработчики гарантируют приближение и удаление камеры без потери качества. Я в это традиционно не верю, но написать все равно обязан. Из разряда чудес хочется особенно отметить, что можно взять и пройтись самому по родному зоопарку, разглядывая милых чьему-то сердцу зверюшек.

Кстати, извечную беду всех экономических симуляторов – отсутствие мотивации – разработчики решают таким же извечным способом: набор кампаний. Каждая миссия любезно предоставит тебе возможность вскипятить мозги наиболее извращенным способом. Если ты выдержишь – молодец, возьми с полки пирожок. Но на всякий случай перед серьезным испытанием потренируй свой предпринимательский нюх в «песочнице» – так называется еще один режим этой игры с высокими моральными ценностями.

Впрочем, для умников-теоретиков припасен очередной чертик из коробочки. Zoopedia – бредовое порождение сценаристов и дизайнеров, начитавшихся Брэма. В этом восхитительном электронном талмуде обещают переплести реальные факты о животных с советами по самой игре.

ОБЩЕСТВЕННАЯ МОРАЛЬ

Вообще-то, в игровой индустрии не принято скрывать детали об игре, которая собирается выйти менее, чем через полгода. Но доблестная корпорация Microsoft плевать хотела на нас, журналистов, и тебя, читатель. Ей все равно, хочешь ты узнать побольше о выходящей продукции или нет. Так что я чисто физически не могу рассказать тебе, что такое режимы free-form и, цитирую, «режим хранителя зоопарка, обещающий позволить игрокам обращаться с животными так, как этого не было до сих пор». О том, какие конкретно мысли лезут мне в голову, я, пожалуй, умолчу.

Вполне возможно, что весь этот текст – суть результат хронической идиосинкразии на продукцию Microsoft. Но, дорогой читатель, если окажется, что игра действительно настолько чужеродна, как я думаю, то не обижайся. Я предупредил.

БЛАГИЕ НАМЕРЕНИЯ

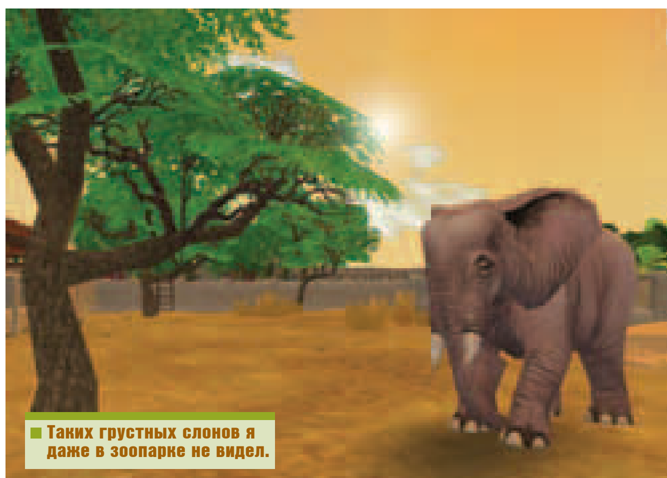


Оригинальный Zoo Tycoon высоко отметили такие популярные издания, как Child Magazine, Children's Software Revue и Parents' Choice Foundation. Чтобы добить тебя, сообщу, что игра получила престижную премию Bologna New Media Prize. Как, тебе ничего не говорят эти названия? И почему я не удивлен...

НОВАЯ ВРЕЗКА О СТАРОМ

Оригинальный Zoo Tycoon появился на свет давно. Сейчас и не вспомнить. Но это не важно. Важно другое: в оригинале разработчики предлагали более сорока видов животных, а вместе с двумя дополнениями – более ста. Во второй же части ожидается лишь тридцать видов. Впрочем, этому есть объяснение. Наверное. Дело в том, что на самом сайте игры написано, что Zoo Tycoon 2 – это всего лишь 3D-версия оригинального Zoo Tycoon. Но в пресс-релизе об этом ни слова...





Таких грустных слонов я даже в зоопарке не видел.



Это лишь надводная часть зверского айсберга.



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Хм... А почему трасса кольцевая? Неужели они все такие?!



Мы побываем в США, Африке, Северной и Центральной Европе.

ЖАНР ИГРЫ	
Racing Simulation	
ИЗДАТЕЛЬ	
Strategy First	
РАЗРАБОТЧИК	
Techland	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
До восьми	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.xr.techland.pl	
ДАТА ВЫХОДА	
2004 год	

XPAND RALLY

HELLO, IS IT WHAT YOU WERE LOOKONG FOR?

Право слово, надоели мне ралли. «Какого ж растакого ты тогда о них писать взялся?» – возникает резонный вопрос. На самом деле раллийные гонки как жанр я ценю, люблю и уважаю. Еще жива в памяти романтика стареньких *Rally Championship* и *International Rally Championship*. Свежо сильное впечатление от первой части *Colin McRae Rally*. Никогда не забудутся 20-минутные заезды в *Mobil 1 Rally Championship*. Наконец, светлым радужным пятном раллийной игротеки остается *Rally Trophy*. Игра получила неоднозначные оценки в прессе, но лично мне просто таки запала в душу.

Увы, жанр измельчал. Если каждый из перечисленных проектов мог порадовать чем-то вкусным, ранее неизведанным, то подавляющее большинство прочих раллийных игр – клоны. Какие-то более удачные, какие-то – менее, но все равно клоны. Из раза в раз одни и те же трассы, одни и те же автомобили, даже ошибки у разработчиков одни и те же...

Большинство прочих раллийных игр – клоны. Какие-то из них более удачные, какие-то – менее...

РЕАЛИЗМ – ЭТО НАШЕ ВСЕ

Но да минует тебя тоска-кручина, дорогой наш читатель. И да минует она дважды всех тех, кто, как и я, соскучился по добротному, но, вместе с тем, оригинальному раллийному симулятору. Есть мнение, что скучать нам недолго осталось. Всколыхнуть застоявшееся, подернувшееся ряской вторичности и самокопирования болото жанра намерены польские ребята из **Techland**. В своем проекте ***Xpand Rally*** они обещают совместить лучшие черты классических ралли с толикой свежих интересных новаций.

С одной стороны, все достаточно традиционно. Мы принимаем участие в очередном мировом раллийном чемпионате. Шестьдесят трасс в пяти разбросанных по всему миру локациях, два десятка привычных автомобилей – все это уже было. Покрытые песком, снегом, гравием, а порой даже асфальтом дороги нам встречались не раз и не два. В конце концов, дождь, снег, ветер и прочие погодные катаклизмы виртуальным раллийным гонщикам тоже знакомы не понаслышке. Другое дело, что из всех названных компонентов в Techland склеивают именно симулятор, а не его аркадную пародию для любителей ***Need for Speed***. По заверениям разработчиков, еще ни в одной раллийной гонке на PC поведение автомобиля на разных поверхностях не отли-





чалось столь разительно. Погода при этом также играет решающую роль. Например, дождь изменяет свойства поверхности (дорога становится мокрой), и автомобиль реагирует на действия игрока уже совершенно по-другому. Даже ветер в игре (особенно сильный) крайне функционален. Правда, проверить эти красивые обещания на практике мы пока не можем, а скриншоты физическую модель игрушки, ясное дело, не отражают. Однако Techland пользуется неплохой репутацией, так почему бы и не поверить?

КРАСОТЫ, ПОКРЫТЫЕ ХРОМОМ

Тем более, что в графической части поляки на самом деле опережают конкурентов на полкорпуса. Они используют Chrome Engine 2004. Да-да, доработанную версию того самого графического движка, на котором создавался ***Chrome***. Это значит, что Xpand Rally наверняка станет раллийным симулятором с самыми большими открытыми пространствами и самым лучшим в жанре лесом. Собственно, и то и другое уже наблюдается на скриншотах. И, что характерно, нам обещана полная свобода передвижения! Захотел полюбоваться живописным болотцем в соседнем лесу – пожалуйста! Все, что ты теряешь, сворачивая «налево», – позиция в турнирной таблице.
Игровые режимы, в лице карьеры, одиночных заездов и гонок на время, стары как мир. Зато система поощрения победителей для ралли вполне оригинальна. В Techland не постеснялись подмешать в соревновательный момент немного экономики, так что чемпионов теперь не кубками одаривают, а денежкой радуют.

Продукция монетного двора расходуется на новые запчасти и ремонт автомобиля. Благо, реалистичная система повреждений никогда не позволит пункту «починка» исчезнуть из твоих расходных документов. Кстати, повреждения и комплектующее машину оборудование, по заверениям Techland, также самым непосредственным и отчетливо заметным образом влияет на поведение автомобиля на трассе.

СЛОВА И ДЕЛО

Свет в конце туннеля у всех почитателей раллийных гонок появился. И пусть физические деликатесы пока остаются лишь сказочными обещаниями, графика уже себя проявляет. Ждать будем однозначно, но и судить после столь красивых предрелизных речей станем строго. Techland, намек понятен?

УРЧИТ КАК НАСТОЯЩИЙ

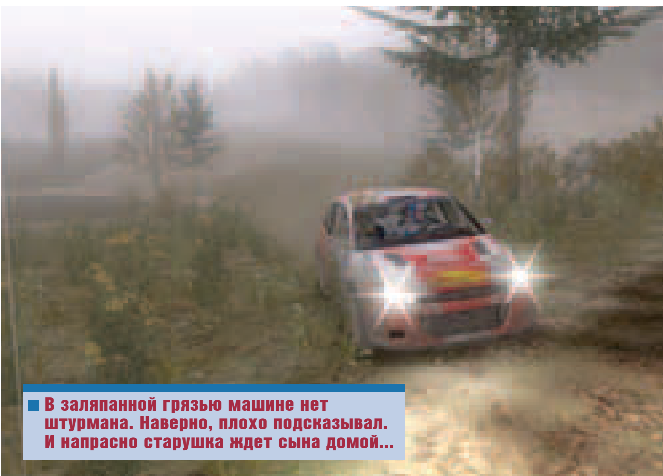


Парадоксально, но за графикой и реализмом Techland не забывает о звуке. Рев двигателей, визг тормозов и грохот аварийных столкновений записывается с настоящих автомобилей. Также заявлены поддержка EAX и «необычайный саундтрек».

МНОГО В НЕЙ ЛЕСОВ, ПОЛЕЙ И РЕК

В прошлом году Techland, наконец, выпустила свой долгострой – экшен Chrome. Проект получился очень даже ничего, но пострадал, на мой взгляд, от перегруженности stealth-действиями. Зато его бескрайние просторы и огромные густые леса удостоились однозначно высокой оценки. Их-то и перенимает Xpand Rally у старшего братца, добавляя анимированную траву и приминающиеся кусты. Может быть, нас действительно ждет симулятор с самым реалистичным природным окружением?

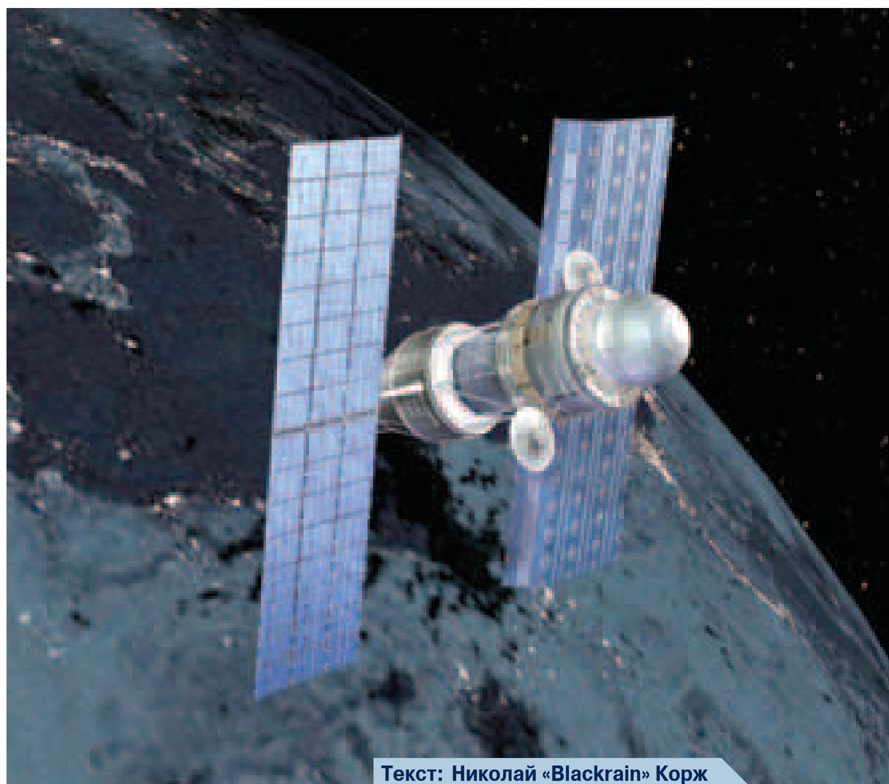


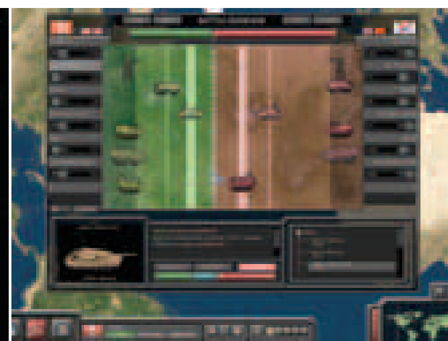


В заляпанной грязью машине нет штурмана. Наверно, плохо подсказывал. И напрасно старушка ждет сына домой...



Кто это засел в кустах? Не иначе, злоумышленник гонщиков поджидает. А, впрочем, одно другому не мешает...


Текст: Николай «Blackrain» Корж


Таким схематично-игрушечным образом у нас будут выглядеть сражения.


Под «дизайном» юнитов понимается примитивный выбор пары компонентов.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time / Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	DreamCatcher Interactive
РАЗРАБОТЧИК	GolemLabs
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.golemlabs.com/games
ДАТА ВЫХОДА	IV квартал 2004 года

SUPERPOWER 2

СВЕРХСИЛЬНАЯ СИЛА

Легковерному романтику Дэвиду было сложно представить, что он управляет центром по запуску ядерных боеголовок, приняв его за сервер с новейшей игрой. Молодой парень случайно приближается к сокровенным тайнам крупнейших корпораций и скрытного правительства. Пробравшись в сердце самой секретной информации, уже перестаешь думать об архивах, пускай даже самых свежих компьютерных игр. Достаточно всего лишь нескольких манипуляций с домашней системой – и в мире начнется ядерная война.

Неспроста мы вспомнили сюжет фильма «Военные игры» 1983 года – именно этот, некогда очень популярный, перешедший в разряд классики фильм стал источником вдохновения для разработчиков ***SuperPower***. Вышедший в 2002 году оригинал не мог соревноваться с ***Europa Universalis*** и даже боялся повернуть голову в сторону ***Civilization***. Тем не менее, далеко не самая интересная и увлекательная игра дивным образом пробилась в число прибыльных проектов для **DreamCatcher**, тем самым ознаменовав подготовку работ над продолжением.

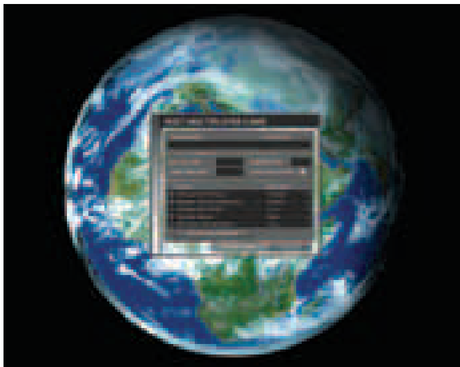
В первой части мы не наблюдали серьезных моментов, требующих неустанно напрягать извилины

ЛЕГКАЯ ЖИЗНЬ ПРАВИТЕЛЯ

В первой части мы не наблюдали никаких серьезных моментов, требующих неустанно напрягать извилины. В продолжении игровой процесс станет еще проще. Захотелось ввести в стране военный режим? Пара щелчков мыши – и все готово. А может, захватить прилегающие территории? Еще несколько нажатий левой кнопки. За несколько секунд ты можешь выбрать: вводить в государство демократию, теократию, коммунизм или военную диктатуру. Повышение или снижение налогов для народа также станет твоей «нелегкой» прерогативой. Однако, повлияв на ситуацию в своей стране, жди изменения отношения со стороны иных держав и реакции народа. А на крайний случай всегда держи под рукой красную кнопку. Отличный симулятор тирана-правителя, не находишь?

SuperPower 2 стоит на «трех китах»: военной деятельности, экономике и политике.

Если запутаешься в управленческом деле, на помощь с радостью придут виртуальные помощники. При желании им можно полностью доверить нелегкое дело завоевания и управ-





ления государствами, проверив на прочность AI, писанный в **GolemLabs**.

Конечно же, политический и экономический элементы будут занимать много места, однако военная сторона дела в игре будет главной. Разработчики не поленились создать базовые модели известных им современных военных конфликтов и горячих точек. При строительстве боевых единиц будет предложен выбор из нескольких элементов будущего юнита – шасси, корпус, каркас, тип, уровень вооружения и т.п. Конечно же, уровень и жанровая принадлежность игры не позволят управлять отдельно взятым солдатом или танком.

Неправильная политика и жестокое отношение к населению подвластных стран приведут к разнообразным акциям, порочащим твое честное имя. А использование ядерного запаса может и вовсе запугать обитателей нападающей страны, и они перестанут ходить на работу, тем самым подрывая финансовую стабильность государства.

СУПЕРПЛАНЕТА ЗЕМЛЯ

Нововведения не могли обойти стороной визуальную часть игры. Отныне вся планета достоверно отображается в трехмерном виде и даже радует эффектами смены дня и ночи. С помощью увеличения карты мы сможем приблизиться к любому участку земного шара на расстояние до 200 метров. Конечно, ни о каких серьезных графических элементах речи не идет, и игра будет замечательно бегать и на средних машинах.

Сократив насыщенность менюшек и облегчив игру для новичков, разработчики оставили немногочисленным поклонникам первой части и любимый микроменеджмент. Никакого серьезного влияния эта опция не дает, однако позволит более тонко работать над ситуацией.

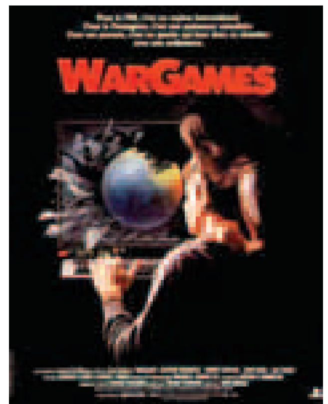
В целом концепция игры претерпела множество упрощений, дабы понравиться большему количеству играющих. Кроме этого в SuperPower 2 будет возможность создавать модификации и тотальные конверсии на основе движка.

ЗЛОКЛЮЧЕНИЕ

Увеличенное финансирование команды разработчиков обязано послужить на благо сиквела. Если судить трезво, то ничего особо нового в SuperPower 2 нет, однако одно избавление от мешка багов в паре с проведением косметического ремонта должны сделать для проекта многое.



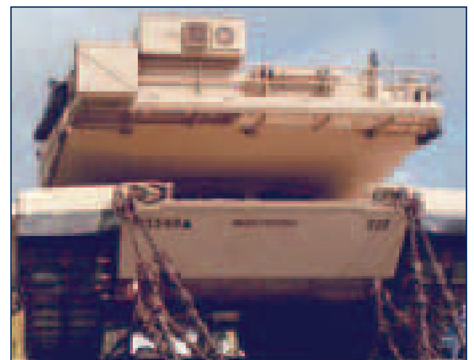
ОСНОВА ОСНОВ



Довольно интересна основная сюжетная линия фильма «Военные игры». Большей частью все представленное в ленте, конечно, выдумка, но в целом развивающиеся события связаны тонкой нитью с не самой законной деятельностью легендарного Кевина Митника.

ОБИТЕЛЬ ЗНАНИЙ

Нескромные разработчики не скрывают своих амбиций и вовсю хвалятся своим будущим проектом. В продолжение SuperPower попадет информация, предоставленная Организацией Объединенных Наций, а также почерпнутая из открытых источников ЦРУ. В игре будет огромное количество информационных данных об оружии. Кроме того, в SuperPower 2 будут точно смоделированы конфликтные ситуации и горячие точки на нашей планете.



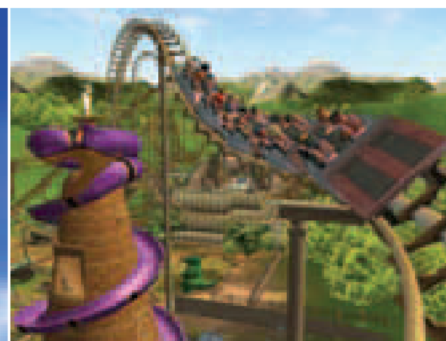


Большая красная кнопка – мечта любого пироманьяка.





Текст: Константин Иванов



Качественно проработаны не только аттракционы, но и прочий реквизит.



Несмотря на наличие третьего измерения, парк все еще крайне игрушечен.

ЖАНР ИГРЫ	
Park-Sim	
ИЗДАТЕЛЬ	
Atari	
РАЗРАБОТЧИК	
Frontier Developments	
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	
Один	
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	
www.rollercoastertycoon.com	
ДАТА ВЫХОДА	
IV квартал 2004 года	

ROLLERCOASTER TYCOON 3

3D-ПАРК

Кто из нас в детстве не посещал парк отдыха? Не катался до тошноты на аттракционах, не клянчил у родителей денег на мороженое, не просиживал всю мелочь в игровых автоматах? Любовь к данному виду отдыха вовсю использует английская студия Frontier Developments, продолжая сериал *RollerCoaster Tycoon*.

МЫ НАШ, МЫ НОВЫЙ МИР ПОСТРОИМ

Работа над ***RollerCoaster Tycoon 3*** ведется не больше года, но уже сейчас разработчики могут кое-что продемонстрировать журналистам и поклонникам сериала. Все интервью и разговоры о новой игре сводятся, главным образом, к тому, что мир теперь трехмерен. И действительно, вся игра построена в 3D. Теперь вместо того, чтобы строить парк на координатной сетке, игроки вольны делать все, что угодно: приближать и удалять изображение, вращать камеру и под любым углом наблюдать за всем происходящим в парке. Помимо этого у нас будет камера, с помощью которой можно посмотреть на парк глазами посетителей.

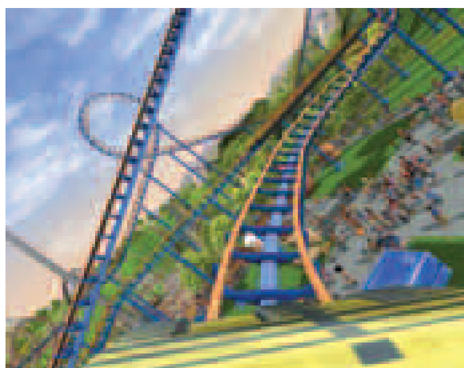
Кроме приятной внешности мы получим и конструктивные удобства. По словам **Дэвида Брабена** (David Braben), строить в трехмерном пространстве намного проще, нежели в двухмерном. В частности, при создании какого-либо аттракциона тебе больше не придется постоянно переключаться из режима проектирования в режим тестирования.

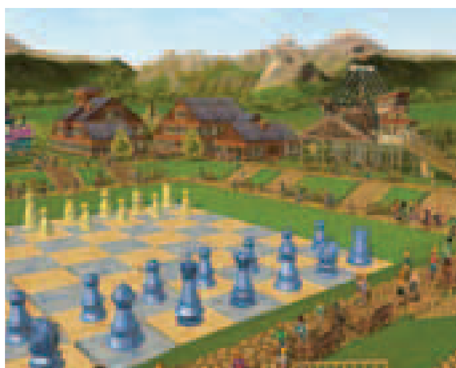
Ребята из студии **Frontier Developments** заверяют нас в том, что новый игровой движок будет быстр и не очень требователен к ресурсам компьютера. Чтобы наслаждаться 3D-красотами RCT 3, достаточно иметь на борту процессор с частотой 733MHz и видеокарту уровня GeForce2.

ИЗ КОЛИЧЕСТВА В КАЧЕСТВО

В RCT 3 приказано покончить с серостью масс. Каждый посетитель парка становится личностью со своими чертами лица, фигурой, одеждой и т.д. Разработчики утверждают, что игроки не смогут найти двух одинаковых персонажей. Но и это еще не все! Парк просто запестрит разнообразием выраженных эмоций

Можно узнать, насколько крут тот или иной аттракцион, а также потешить свои садистские наклонности



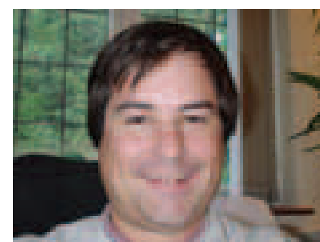


на лицах. Сотни, и даже тысячи человек одновременно могут посетить твой развлекательный комплекс. Занятно и то, что теперь можно наблюдать за персонажами на аттракционах. Одни вскидывают руки на крутых спусках и резких поворотах, другие же с ужасом цепляются за перекладину перед собой. Таким образом, можно узнать, насколько крут тот или иной аттракцион, а также потешить свои садистские наклонности.
Еще введено такое понятие, как возраст. Игроку настойчиво рекомендуется разбить парк на несколько частей, стиль которых будет соответствовать определенным возрастным группам (возраст посетителей может варьироваться от 1 года до 100 лет). Подросткам подавай экстрим, а малышне среди буйной молодежи делать нечего – для них существуют более безопасные развлечения. То же правило относится и к пожилым людям.
Помимо выбора тех или иных развлечений для определенной группы, нужно подобрать и музыкальный фон. В противном случае можно запросто шокировать стариков звуками тяжелого металла или ввести в уныние тинэйджеров, заставив их развлекаться под джаз.

СТРОЙКА ВЕКА

Что касается самого строительства, то разрешается выбрать что-либо из предложенных заготовок или же составить свой собственный проект. Предполагается включить в игру 5 новых дизайнерских проектов парка и столько же новых аттракционов. В игре также будет больше возможностей для торговли. Во-первых, появится много всяких магазинчиков и лавочек, а во-вторых, значительно расширится ассортимент товаров. Продавцам теперь придется разбираться в размерах и видах сбываемых вещей. Одних, к примеру, зонтов теперь больше десятка. Интерфейс также претерпел значительные изменения. О неудобном внутриигровом меню, где был наполовину закрыт вид парка, можно спокойно забыть. Вся важная информация теперь сконцентрирована по углам экрана и в верхней его части.
Пока это все, что известно про RCT 3. Впрочем, даже этого достаточно, чтобы понять, что новая игра вдохнет свежее дыхание в серию. Пока же до релиза далеко, можно махнуть в реальный парк развлечений – лето на дворе!

ТЕ, КТО



Любопытный факт: основателем и руководителем компании Frontier Developments, одним из создателей RollerCoaster Tycoon 3 является Дэвид Брэбен (David Braben), известный в народе как автор оригинальной версии «той самой» Elite.

ИСТОРИЯ ROLLERCOASTER TYCOON

В далеком 1999 году студия Frontier Developments выпустила оригинальный RollerCoaster Tycoon. Игра стала супербестселлером – она разошлась по всему миру семью миллионами лицензионных копий. Спустя 3 года вышла RCT 2, которую нельзя даже назвать полноценным сиквелом. Дополнения к RCT 2 разочаровывали даже фанатов, поскольку несли в себе самый минимум улучшений и очень немного новизны. Все надежды на возрождение сериала возложены теперь на RollerCoaster Tycoon 3.



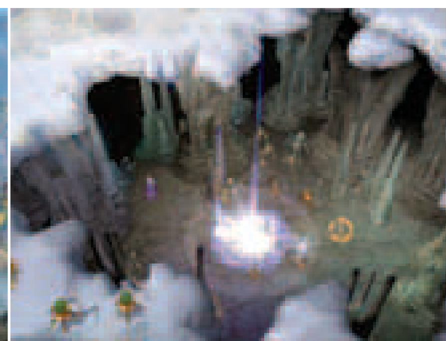


Сумасшедшая архитектура аттракционов – залог успеха.





Текст: Николай Корж



Спецэффекты радуют глаз обилием цветов и общей проработанностью.



В подземном мире темно, холодно. Здесь много пауков. Здесь не любят людей.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Electronic Arts
РАЗРАБОТЧИК	Black Hole Games/ Cinergi Interactive
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.ea.com
ДАТА ВЫХОДА	2004 год

ЭНДРЮ ВАЙНА



Огромную помощь в создании игры товарищам из BHG оказывает компания Cinergi и лично Эндрю Вайна (Andrew Vajna) – знаменитый кинопродюсер, возжелавший приблизиться к модным ныне интерактивным развлечениям.

ARMIES OF EXIGO

ПОДЗЕМНОЕ ПРОТИВОСТОЯНИЕ

Долгие годы жили себе в мире, процветании и согласии две империи: люди и чудовища. Но, как это часто и бывает, в один день внезапно проснулось древнейшее зло. Армии Павших начали наводнять планету, выбираясь из глубоких катакомб и мрачных подземелий. Существам, всегда жившим под лучами солнца, предстоит спуститься в самое сердце тьмы...

Работы над ***Armies of Exigo*** длятся около двух с половиной лет, что предполагает полностью оригинальную и созданную с нуля техническую основу. На представленных скриншотах оба мира – наземный и подземный – выглядят очень привлекательно и многообещающе. Движок от **Black Hole Games** полностью трехмерен, способен демонстрировать множество красивейших эффектов и поддерживает возможность отображения до четырехсот юнитов (по двести с каждой стороны). Но главной изюминкой игры является возможность одновременного ведения боя не только на поверхности земли, но и в глубоких подземельях, а также высоко в небе.

Каждая из трех сторон обладает полностью индивидуальными строениями и армиями. Так, например, Имперское войско имеет в подчинении рыцарей, магов, дварфов, эльфов и гномов. За сторону Чудовищ сражаются тролли, гоблины, огры, ящеролюди и демоны. И, наконец, Павшие представлены ордами темных эльфов, гигантских насекомых, павших рыцарей и различными существами из параллельных миров. Конечно, здесь тяжело уйти от параллелей с ***Warcraft III***, но в Black Hole всеми силами стараются создать мощный самостоятельный проект.

Кроме этого игра может похвастаться интерактивностью. Ты сможешь разрушить стратегически важный мост, взорвать дамбу, организовать землетрясение или прокопать незаметный тоннель к вражеской базе. С помощью магии можно будет низвергнуть потоки раскаленной лавы или создать землетрясение.

Сетевая игра обещает быть представленной четырьмя режимами с громкими названиями – Арена, Миссия, Схватка и Free-for-all, где каждая сторона воюет исключительно за себя.

На данный момент Armies of Exigo выглядит невероятно заманчивой и многообещающей стратегией. Поддержка со стороны **Cinergi** и **EA** заочно обещает проекту светлое будущее. Да и сами разработчики не лыком шиты, стаж каждого – не менее десяти лет в игровой индустрии.

С помощью магии можно будет низвергнуть потоки раскаленной лавы или создать землетрясение

LADA RACING CLUB



СТРИТ-РЭЙСИНГ ПО-НАШЕМУ

Беседовал: Кирилл Аврорин

Так уж повелось, что все новое и необычное приходит к нам с Запада. Искусство превращения своего скучного семейного авто в скоростной болид для города существует уже не один десяток лет. Про уличных гонщиков на безумных машинах было снято множество фильмов, в последнее время появилось, как минимум, две компьютерные игры, всецело посвященные тюнингу и ночным гонкам. В нашей стране данное увлечение быстро нашло массу поклонников: сложно найти на дорогах «десятку» с глушителем диаметром менее 10 см. Не пора ли отечественным разработчикам воплотить все это на экранах наших мониторов? Именно этим и занимается в настоящее время компания "Geleos". Читайте эксклюзивное интервью с создателями интереснейшего проекта *Lada Racing Club*!

PC ИГРЫ: Приветствуем первопроходцев! Думаю, тема гонок на отечественных автомобилях интересна без исключения всем игрокам. Каким вы видите будущее вашего проекта? Это будет хардкорный симулятор, вроде *Colin McRae Rally*, или скорее аркада, подобно *Need For Speed High Stakes 2*?

Григорий Григорян (руководитель проекта; далее – Г.Г.): И вам доброго дня! Вы совершенно правы, гонки на отечественных автомобилях интересны всем. На всевозможных форумах, как игровых, так и форумах обычных автолюбителей, давно высказывалось мнение о том, что было бы неплохо погонять в виртуальном мире на отечественных машинах, которые каждый день можно увидеть на улицах наших городов. Так что будущее проекта видится светлым и радужным. Кстати, учитывая тот факт, что в Германии проживает довольно большое количество русских, игра может стать популярной и там. Наш польский стратегический партнер уже заинтересовался этим проектом. Но пока все это только планы. В первую очередь мы делаем эту игру для нас, для жителей бывшего СССР.
Что же касается жанра, то тут мы постараемся выбрать «золотую середину» между ***NFS: Underground*** и ***Street Legal***. То есть, вряд ли можно будет сказать с полной уверенностью, что это – аркада или симулятор. Задний привод вашего автомобиля будет работать как задний, передний – как передний, а изменение передаточного числа или замена распределительного вала приведет именно к тем изменениям, что и в реальной жизни. Мы не собираемся смешивать жанры, просто каждый найдет для себя то, что он хочет.



Русские красавицы.



Это колесо больше стандартного как минимум на пару дюймов.

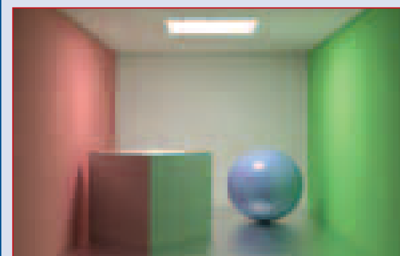




■ Группа стрит-рейсеров, решившая переселиться в виртуальный мир.



ИЛЛЮМИНАЦИЯ!



Global Illumination – технология реалистичного освещения, основанная на соблюдении законов физики света. Пути миллиардов фотонов будут физически правильно рассчитаны, чтобы в результате игрок поверил в этот мир. Эта технология учитывает рассеивание, преломление и переотражение света. В результате освещенные объекты выглядят как на фотографии, что позволяет еще больше почувствовать атмосферу стрит-рейсинга по московским улицам в ночное время. А если добавить к этому красивое неоновое освещение и лампы, установленные под днищем особо «нашпигованных» авто...

PC ИГРЫ: Какие режимы игры будут доступны? В пресс-релизе было сказано про карьеру пилота, но в тоже время упоминалось и про городские улицы, тюнинг авто... Стрит-рейсинг?

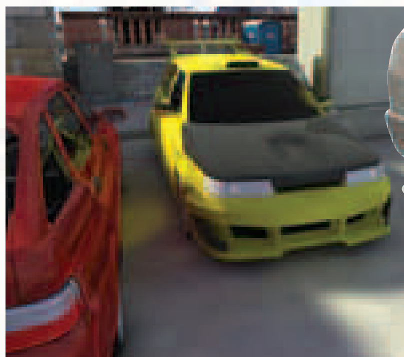
Г.Г.: Мы планируем включить в игру как официальные соревнования, за победу в которых игрок будет получать различные награды, и в итоге получит возможность пилотировать **Lada Revolution**, так и нелегальные ночные гонки. Участвуя в последних, геймер получит возможность заработать некоторую сумму денег, жизненно необходимую для всевозможного тюнинга и апгрейда автомобиля. Что касается режимов игры, то будут присутствовать street challenge, drag racing, «дрифтинг», а так же оказание помощи ГИБДД и другие общественно-полезные действия...

В самом начале у вас будет иметься некоторое количество денег, которые используются в качестве взноса для участия в соревнованиях. А уж потом – трудитесь сами. В ваших же интересах заработать больше, чтобы сначала усовершенствовать свою базовую модель, а потом приобрести новую, более мощную и украсить ее так, как хотите именно вы.

PC ИГРЫ: Будут ли в качестве городских трасс реализованы настоящие московские улицы? Будет ли нам доступен целый город, или дороги окажутся «нарезанными» кусками, как в NFS: Underground?

Г.Г.: Как было верно подмечено, в NFS: Underground все дороги состоят из блоков, количество которых достаточно невелико. А удовольствие от поездок по одним и тем же местам довольно сомнительное. Мы же собираемся воссоздать в игре Москву, т.е. блочное построение уровней нам не подходит в принципе. Будет отстроено порядка 50-60 трасс, проходящих по городу и связанных между собой. Конечно, можно было бы построить и весь город но, учитывая высокий уровень детализации улиц (порядка 250 000 треугольников в кадре), мы понимаем, что на это придется потратить очень много времени. Нам же хочется порадовать геймеров игрой Lada Racing Club уже в декабре. Думаю, если все будет развиваться такими темпами как сейчас (а сейчас только над созданием уровней трудятся 20 человек), то уже в третьей серии Lada Racing Club вся Москва будет воссоздана в 3D, причем в очень проработанном виде, и мы смело сможем взяться за шутер на ее территории, а может быть, и сделать **GTA** с российской спецификой.

Что же касается обещаний компании **«НВМ»** (проект ***«Москва на колесах»***) – «воссоздать Москву в пределах Садового кольца совершенно точно» – я в это охотно верю. У нас, например, уже готова ВСЯ Москва в low-poly с текстурами низкого разрешения. Но вот нужна ли игроку такая графика? Я думаю, нет...






Как видите, от утилитарного семейного фургончика ничего не осталось.





PC ИГРЫ: Присутствуют ли на них посторонние машины, люди, ГИБДД? Чем грозит таран стритрейсера на «копейке» новенького «Геленвагена»?

Г.Г.: Разрабатывая Lada Racing Club, мы стараемся максимально приблизить ее к реальной жизни. Здесь будет и насыщенное городское движение, и старые автомобили, и иномарки. Что касается ГИБДД – куда же без нее? Конечно, будут и люди в форме, которые в два счета смогут вас остановить ночью (если догонят), пока вы будете лихачить на автомобиле своей мечты. Как можно решить эти проблемы – пока секрет.

Что же касается тарана «Геленвагена»... Ну что я могу сказать? Думаю, что в реальной жизни для такого стритрейсера все было бы намного хуже.

PC ИГРЫ: В чем заключается ваше сотрудничество с «АвтоВАЗом»? Вы получили лишь лицензию на названия автомобилей, или специалисты гиганта российского автопрома будут помогать вам в настройке физической модели, технических параметров машин?

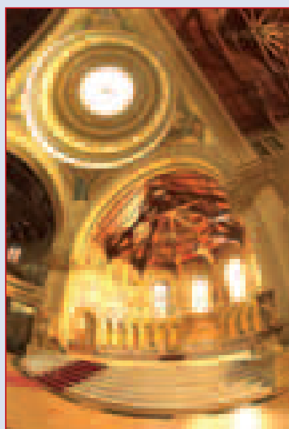
Г.Г.: Мы получили лицензию на использование в игре всех моделей ВАЗа. Тут вам и «копейка», и Lada Revolution. Мы сейчас имеем доступ к оригинальным чертежам, а это позволяет моделировать машины, максимально похожие на реальные автомобили. Также мы получаем технические параметры машин. Любой вопрос, который касается именно автомобиля, мы можем решить с профессионалами из концерна «АвтоВАЗ».

PC ИГРЫ: Как подобное сотрудничество отразится на модели повреждений? Судя по аналогичным западным проектам, именитые заморские производители не слишком рады видеть свои изделия в изувеченном состоянии...

Г.Г.: Отечественные производители ничем не отличаются от западных. Вам тоже было бы неприятно видеть свою машину покореженной, будь вы президентом компании **Ferrari**. Но также понятно, что геймеров, которые любят жесткую игру, хлебом не корми – дай разбить машину. Так что, я думаю, мы пойдем на компромисс – будут миссии, в которых машины бить нельзя, и миссии, в которых, к примеру, игрок будет играть за экипаж ГИБДД, и его задача будет заключаться в задержании угонщика, а тут, как вы понимаете, без повреждений не обойтись. Или же обратная ситуация – игроку нужно сохранить автомобиль в целости и сохранности и уйти от погони, а преследователи пытаются ему помешать...


Каким же должен быть двигатель, чтобы из него выходило две сдвоенные трубы?!

СТОЯЛ СОЛНЕЧНЫЙ ДЕНЕК...



Использование HDRI-технологии (High Dynamic Range Image) поднимает реалистичность изображения на новый уровень. Эта технология позволяет создать эффект адаптации глаза к изменению освещенности. К примеру, когда мы подъезжаем в солнечный день к темному тоннелю, мы, поначалу, ничего там не разглядим. Но со временем глаз адаптируется и тоннель становится «видимым». А вот залитую светом дорогу по выходу из тоннеля видно будет уже не так хорошо – слишком ярко. Разумеется, при движении на большой скорости действие эффекта только усиливается.



■ Ну, у кого «десятка» круче?

PC ИГРЫ: Будут ли влиять внешние повреждения на движение автомобиля? Например, сломанное антикрыло ухудшит поведение машины на большой скорости, а полуоторванный бампер грозит попасть под колесо и проколоть его...

Г.Г.: Да, конечно! Реалистичность, реалистичность и еще раз реалистичность! Придется следить за машиной как за зеницей ока, а также учиться ездить быстро, но аккуратно. Каждая деталь в машине, как внутренняя, так и внешняя, не будет намертво прибита к ней: все, как в реальной жизни. Плохой глазомер, непринятие во внимание состояния дорожного покрытия или не соблюдение дистанции – с новым обвесом можно распрощаться! Решил показать, насколько ты крут и неудачно обогнал соперника? Вот тебе и разбитая фара. Что уж говорить о значимых деталях...

PC ИГРЫ: Уделено ли внимание внутренним неполадкам? Перегрев двигателя, заклинившая коробка?

Г.Г.: Каверзный вопрос. Перегрев двигателя или заклинившая коробка передач – это результат не совсем качественной сборки и/или наличия в автомобиле бракованных запчастей. Понятное дело, мы такое исключаем. А вот столкновения будут приводить к ухудшению управления и прочим неприятным последствиям, а иногда могут просто вывести машину из строя. И вам придется потратить существенную сумму денег на ее восстановление. Не забывайте следить за тормозами – их перегрев к концу гонки ведет к существенному увеличению тормозного пути, а ведь они могут и совсем отказать... Так что тюнинг советуем начинать с тормозов или с ходовой.

PC ИГРЫ: А как обстоит дело непосредственно с физикой движения? Будут ли реалистичные заносы, раллийный стиль прохождения поворотов, взаимодействие колес с рельефом трассы?

Г.Г.: Наш движок позволяет нам учитывать все особенности реальной физической модели автомобиля, и мы больше озадачены балансом физики, чтобы она не мешала игроку получать удовольствие от процесса игры (напомню у нас не 100-процентный симулятор автомобиля).

На поведение автомобиля окажут влиять как погодные условия, так и установленные комплектующие. Конечно же, будут заносы, скольжения, пробуксовки, отчаянный визг тормозов и снос машины в скоростном повороте. Что касается манеры вождения – по городу скорее предпочтителен раллийный стиль езды, а вот срывать в занос Lada Revolution я бы не советовал – к победе это точно не приведет.

PC ИГРЫ: Интересно, в чем будет заключаться различие между ВАЗами? Конечно, тюнингованная 12-я будет посильнее «копейки», но по собственному опыту знаю, что особых скоростных преимуществ та же «пятерка» перед «шестеркой» не имеет...









■ Кстати, все тюнинговые запчасти, реализованные в игре, можно купить в соседнем магазине в реале.

Г.Г.: А вы слышали про ВАЗ 2101 с турбиной, которая «рвет» «гражданские» иномарки? Это к вопросу о «копейке». Особых отличий между «пятеркой» и «шестеркой» при одинаковом тюнинге не будет, а вот внешний вид у них существенно различается, и, соответственно, будут различаться варианты обвесов. В игре вообще большое внимание уделяется внешнему и внутреннему тюнингу. Можно сказать, игра на этом и строится.

В процессе создания Lada Racing Club мы заключаем договоры с крупными тюнинговыми фирмами. Это взаимовыгодное партнерство дает нам возможность реализовать в игре реальный тюнинг: все, что вы поставите на свою машину в игре можно пойти и купить в магазине и поставить на свою машину в жизни.

К примеру, понравилась вам задняя оптика а-ля **Lexus** на ВАЗ 2110 (представленную в нашей игре компанией **Pro-sport**), но вы не знаете, как она будет смотреться в жизни на вашей «десятке», – откройте в игре «десятку» и примерьте.

Еще раз повторюсь, Lada Racing Club – это не только игра, это одновременно учебник и справочник по тюнингу

Самое интересное, что у игрока будет возможность сделать с машиной в игре то, что он задумал с ней сделать в реальной жизни, или то, на что он еще не готов решиться. Получится некое пособие как для начинающего, так и для опытного автомобилиста. Если вы решили, например, выкрасить машину в салатовый цвет, но не представляете, как это будет выглядеть в реале, – вы можете это сделать в игре.

Нам уже приходят письма от геймеров, в которых они радуются такому широкому спектру возможностей: «...где можно на отцовскую «семерку» поставить крутой движок, поменять подвеску, все такое прочее, навесить спойлеров, раскрасить под радиоактивного дракона... – и на газ!!!»

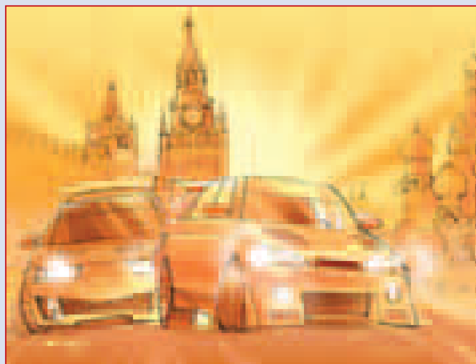
Представьте: приходите вы в школу / институт / офис (нужное подчеркнуть) и говорите друзьям: «Представляете, я вчера по Ленинскому шел 210 км/ч, новые амортизаторы испытывал, если бы не антикрыло – с дороги бы сдуло». А они вам: «Да ладно тебе, на чем?» Вы: «Да на своей девятке» – и скриншот из игры им. И ведь, правда, на своей, по Ленинскому...



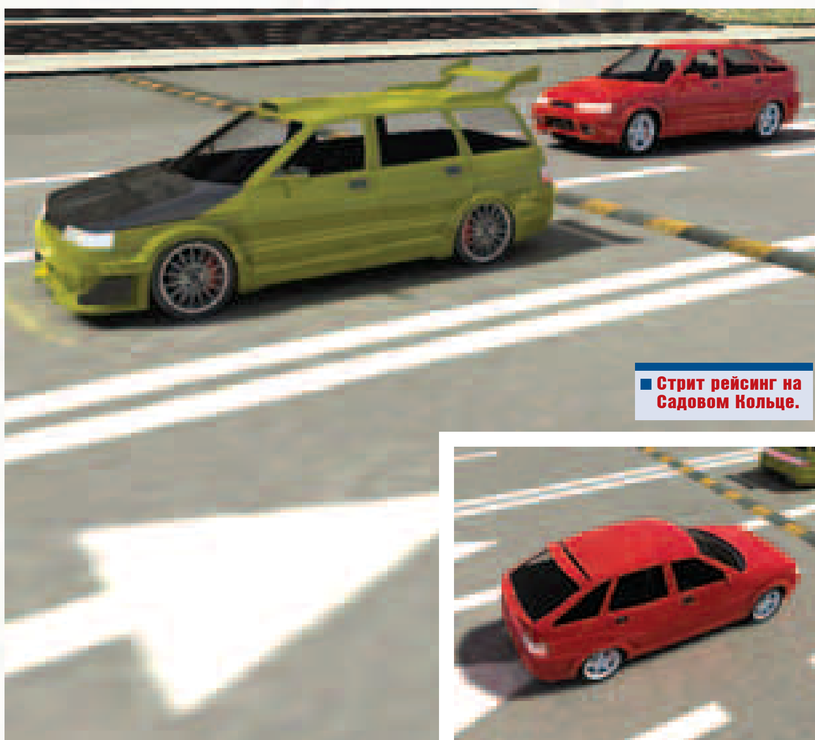


■ Вряд ли простому парню на десятке дали бы стоять поперек Садового Кольца в районе здания МИДа.

ТЮНИНГУЕМ ПО ПОЛНОЙ?



Тюнинг своего авто – это, фактически, стержень игры. Но о полных возможностях апгрейда разработчики, разумеется, не стали рассказывать. Однако, на скриншотах можно заметить «Жигули» с двумя трубами, интеркулерным жерлом на капоте и огромными аэродинамическими пакетами... Все эти внешние изменения говорят о том, что возможности по улучшению двигателя поистине безграничны. Конечно, нельзя сказать точно, из скольких деталей будет состоять мотор, но то, что значительную часть времени игроку придется выжимать из движка лишние 10–15 сил – факт.



Стрит рейсинг на Садовом Кольце.

Реалистичность, реалистичность и еще раз реалистичность! Придется следить за машиной как за зеницей ока...

PC ИГРЫ: Насколько серьезна графическая составляющая игры? Нас ждут многополигональные модели машин и окружающих объектов, или поиграть в Lada Racing можно будет даже на ПК вчерашнего дня?

Г.Г.: Игрок найдет высокополигональные модели машин (до 15 000 треугольников), детально проработанные улицы города (до 250 000 треугольников в кадре), фототекстуры. Также мы можем позволить себе делать оживленное движение и пробки. Кроме того, в разработке мы используем технологию *HDR* (с широким диапазоном освещенности). В двух словах о ней и не расскажешь, но попробую на примере. Если вы въезжаете в тоннель среди ясного белого дня, то глаз не сразу видит предметы в тоннеле, и наоборот. Так вот, именно эта технология, позволяющая воссоздать реакцию глаза в подобных ситуациях, привнесет в игру эффект адаптации зрения к изменению освещенности. Тени на самих автомобилях и от них будут сглаженными, бамп-меппинг, эффект «сияния» и «ореола», эффект «глубины резкости», объемные источники света, динамические *HDR*-отражения, симуляция ткани и многое другое, что точно порадует взгляд игрока! А если бы вы видели нашу воду! Так что гонка по набережным доставит вам истинное удовольствие. Игра рассчитана на широкую аудиторию, и мы стараемся учитывать все детали, чтобы поиграть мог каждый. Lada Racing Club пойдет как на Pentium III, так и на топовых конфигурациях компьютеров. Понятно, что качество графики будет отличаться, но настройки позволят играть без тормозов.

PC ИГРЫ: Очень хотелось бы иметь возможность «повесить» на автомобиль в игре свой реальный госномер. Это возможно?

Г.Г.: Все, что можно проделать с автомобилем в реальной жизни, можно сделать и в Lada Racing Club! Номер, ник... все что хотите... Еще раз повторюсь, Lada Racing Club – это не только игра, это одновременно учебник и справочник по тюнингу, а также возможность выиграть реальные ценные призы и авто...

Но об этом в другой раз. Все новости ищите на **www.ladaracing.ru**!

PC ИГРЫ: Спасибо! Желаем удачи в создании игры. Долой надоевший NFS!





МОР. УТОПИЯ

НА ПУТИ К НОВОМУ

Беседовал: Даниил Леви

Жилой дом на севере столицы, вероятно, так и остался бы рядовой постройкой современности, если бы не студия Ice-Pick Lodge, разместившаяся в его подвале. В слабо освещенном помещении, окна которого прочно закрыты жалюзи, вот уже 2 года кипит работа над самым атмосферным проектом 2004-го года – *«Мор. Утопия»*. Все, что известно об игре, можно описать в двух словах: ты попадаешь в небольшой городишко, в котором вспыхнула эпидемия страшной болезни. Люди умирают один за другим. Причина возникновения заболевания неизвестна, последствия тоже. В твоем распоряжении 12 дней. Все. С целью узнать немного больше, мы встретились с Николаем Дыбовским – главой студии, ведущим дизайнером и автором идеи игры.

PC ИГРЫ: Николай, вначале поведайте нам об истории создания «Мора». Откуда появилась столь оригинальная идея?

Николай Дыбовский (далее Н.Д.): «Мор» родился необычно – из экспериментальной постановки. В компьютерном клубе, которым тогда управлял один из наших коллег, периодически собиралась группа единомышленников. Именно тогда я решил создать нечто вроде живой ролевой игры, которая будет ближе к театру, к театральной постановке, нежели к банальному математическому расчету ролевых элементов. Участникам давалась исходная ситуация. Ведущий же действовал как режиссер. Он говорил: «Моя цель – всех вас убить. Я лишь ставлю условия, при которых не имею права этого делать». Проект назывался «Голод». Люди играли аристократов в некой эпической империи. Они отправлялись, как делегация от императора, в неблагополучный город, где был не то голод, не то готовящийся мятеж. Главная задача эмиссаров – разобраться в происходящем и выжить. Будучи технарями, они действовали как настоящие актеры: приходили в костюмах, разыгрывали напряженные ситуации. Это было очень похоже на реальный спектакль: истерики, постоянные переживания, просьбы повторить игру. Но нужна была аудитория, потому как ясно, что человек только для себя играть не будет. И мы собрали зрителей из так называемых «летописцев». Они не присутствовали на игровых сессиях, но узнавали о происшествиях и писали об этом книгу. У каждого был некий объем глав. В итоге это должно было превратиться в роман, который мы планировали издать. Постепенно на все происходящее стал наращиваться графический контент, так как комнаты с черным полом и парой софитов было недостаточно. Требовались образы мира. А поскольку мы тогда существовали в окружении множества игровых компьютеров, подумалось – а чем это не компьютерная игра?

«Мор. Утопия» изначально задумывалась как игра-эксперимент, игра-лаборатория.

PC ИГРЫ: Ваш экспериментальный проект покрыт столь толстой оболочкой неизведанности, что даже нам не удалось точно выяснить жанр игры. Дайте, угадаю... Survival-horror?

Н.Д.: Нет. Когда мы попытались определить жанр «Мора», мы сломали немало копий, выбирая между раз-









У них даже взгляд одинаковый. А вот с носом явно проблемы.

Дядечка очень сильно смахивает на персонажа известного фильма.

ными вариантами. Проект был близок и к survival-horror'у, и к симулятору жизни. В нем было много от action, а геймплей в первое время тяготел к RPG. Сейчас я называю это драматической игрой. Это не жанр – нет такого жанра.

Что получилось в итоге? Ни разу не survival-horror. Да, отсутствие четкого жанра – это неудобно. Мы сильно озадачим игрока. Игра будет непривычной. Но мы и не обещаем, что игроку будет легко – никто изначально не собирался создавать ему комфортные условия, оправдывать ожидания. Мы делаем игру, похожей на которую не было. Я не знаю насколько этого хорошо: в этом есть свои плюсы и свои минусы. Мы можем гарантировать лишь одно – это будет необычно.

Если говорить подробнее о survival-horror'е, то этот жанр на данный момент является очень спорным. Кроме того, лично у меня не создается впечатления, что жанровая система игр как таковая уже сложилась. Не сложилась. Жанр – форма беспрекословная, она экспериментов не признает. Все вариации в ней уже заложены. Ни action, ни adventure, ни даже RPG – не жанры в строгом смысле этого слова. Это, скорее, классификация по приоритетным игровым задачам, в которой не место survival-horror. Его часто определяют как action/adventure. Сейчас, с триумфом ***Silent Hill***'а, все заговорили, что, да – horror-жанр есть. Когда же мы начинали работу над «Мором», был лишь ***Resident Evil***, считавшийся каноном, и еще не прогремевший Silent Hill, который воспринимали как оригинальное подобие Resident'а. Последний в последствии ушел в action.

Наши игровые задачи совпадали с этим направлением больше, чем с каким-либо другим. Поэтому, поддаваясь давлению обстоятельств, мы условно определили жанр так.

PC ИГРЫ: Громкое заявление. Но на чем тогда строится ваша игра? Что положено в основу?

Н.Д.: С самого начала разработки мы твердо знали, что необходимо реализовать следующие важные аспекты: первое – живое вовлечение эмоционального мира человека в игру. Но не так, как это происходит сейчас, когда игра впечатляет, а обратной отдачи нет. Для нее просто еще не разработан инструментарий. Но я же не наблюдатель происходящих событий, я – игрок. Пусть моя победа отзовется действительной отдачей.

Классическим отождествлением с героем тут не ограничиться. Игра должна вырваться за пределы игрового мира – поле битвы добра со злом нужно перенести из виртуального мира внутрь игрока. В его личное пространство.

Второе – это концепция врага, для компьютерных игр очень преступная. Мы заявили, что хотим сделать игру о зле. А что такое зло? Если философски подойти к проблеме, то истинное зло – это чистое небытие. И его нет. Ты не можешь ткнуть пальцем и сказать: «Вот этот виноват, мочи его». Здесь зло – это самый страшный страх, который только возможен. Оно – настоящее. Болезнь может прийти отовсюду: например, от поцелуя любимой девушки. Бац – и все. Что тебя убило? Она тебя убила? Может быть. Поэтому, когда я говорю, что мы выпускаем на игрока зло в его истинном обличии, я говорю чистую правду.

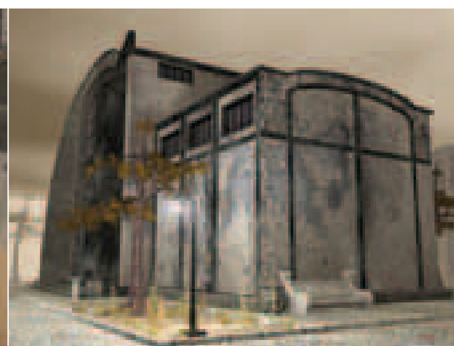


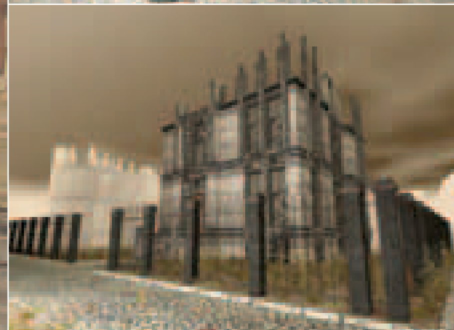
Мы взяли то, что нам было нужно – отсюда и микс, ужасающий журналистов. Нам был нужен вид от первого лица, потому что он дал нужное ощущение самоощущения. Хотя нынешние представители horror жанра оперируют видом от третьего лица.





■ В утопии живут именно такие молодые девушки. Хочешь в утопию?





Нужными оказались и «статы», потому что надо было поставить игрока на грань постоянного умирания. Тоже можно сказать и про real-time. Временной прессинг необходим – иначе реализовать постоянное продвижение героя к финалу в данной концепции нельзя. Герой свободен: хочешь, проживи все 12 дней под забором – сам дурак. Время идет – либо с тобой, либо без тебя.

PC ИГРЫ: А откуда тогда взялось такое название – «Мор. Утопия»?
Н.Д.: Эволюция названий была следующей: «Голод», «Мятеж», «Эпидемия», а потом уже «Мор. Утопия». Почему именно так? Это было решение игры, а не мое собственное. Утопия – не социальный термин. У нас это дословная калька с греческого – «место, которого нет», «не мир».

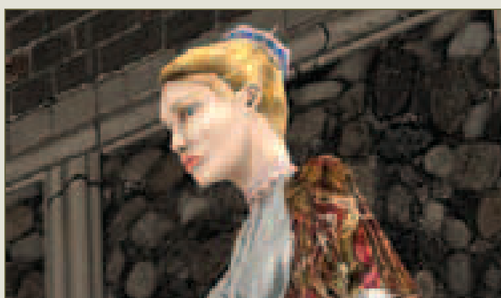
PC ИГРЫ: А почему игровой мир вы называете утопией? Что вообще он будет из себя представлять?
Н.Д.: Да так... небольшой региональный промышленный центр, затерянная в глубине страны дыра. И все же – это утопия. Почему? Предстоит узнать игроку. Мы хотели сделать мир таким, чтобы он не узнавался сразу, чтобы он был не современный и не средневековый, не фентезийный и не реальный. Нам удалось создать мир с нуля, начиная с брусчатки и заканчивая архитектурным стилем, четко соблюдая эти грани.
Если сравнивать наше творение с мегаполисом из, например, ***GTA 3***, то можно отметить, что город в «Море» объемен вглубь. Он меньше, чем в GTA 3, но проработан гораздо больше.

PC ИГРЫ: Один из главных аспектов, интересующих нас и наших читателей, – нелинейность сюжетной линии. Что скажете об этом?
Н.Д.: В «Море» будет 3 героя: бакалавр, самозванка и потрошитель. С каждым из них персонажи игры будут вести себя по-разному, будут открывать только то, что им выгодно

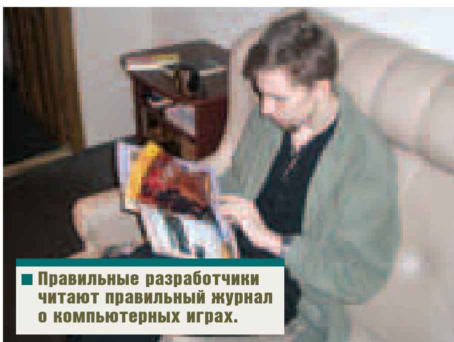


О БУДУЩИХ ПРОЕКТАХ

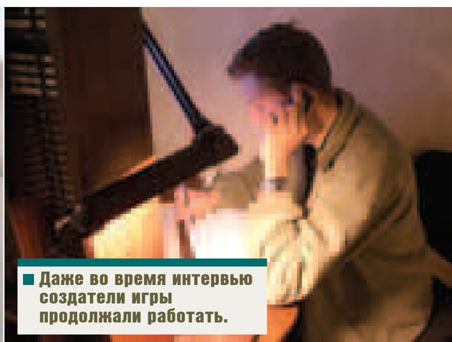
PC ИГРЫ: На вашем сайте проскакивает информация о проектах «Разбитое стекло», «Норвежский чулан» и «Траурная алгебра». Расскажите поподробнее?
Н.Д.: «Разбитое стекло» и «Норвежский чулан» – это те самые живые комнатные игры. Они, в основном, держались на чистом энтузиазме и присутствии на игровых сессиях красивых женщин, которых каждый хотел заполучить себе в подруги. Такие собрания проходят и до сих пор, только гораздо реже, чем раньше. Довести эти идеи до ума и перенести в компьютерную игру сейчас нет ни сил, ни времени.



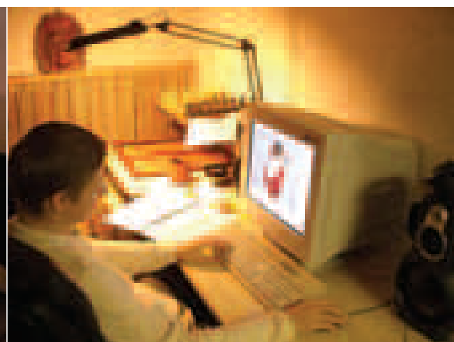
PC ИГРЫ: А «Траурная алгебра»?
Н. Д.: Это совсем сумасшедший психотропный проект для трех человек. Я даже не берусь подробно рассказывать – вы что-нибудь напишите, а меня сочтут за сумасшедшего. Если все-таки решимся – непременно сообщим.



■ Правильные разработчики читают правильный журнал о компьютерных играх.



■ Даже во время интервью создатели игры продолжали работать.




■ Кого не хватает на этой немного странной кухне? Правильно – человека.


■ Прорисовке интерьеров разработчики уделили отдельное внимание.

в свете общения именно с ним. Будто ты раз за разом начинаешь жизнь с самого начала, в итоге приходя примерно к одному и тому же. Хотя однозначно сказать «к одному и тому же» нельзя – ведь финальных роликов пять. Сценарии же героев тесно переплетаются.
Повторюсь: игрок волен делать все, что пожелает. Он свободен. Пройти игру 2 раза одним и тем же путем будет невозможно – слишком сильны random'ные факторы.

PC ИГРЫ: А какие же цели стоят перед каждым из 3-х героев?
Н.Д.: У всех в игре свои задачи. Они, к тому же, постоянно меняются. Конечно, герой попадает в город с определенной целью. Но постепенно она начинает представляться немного в ином свете. И вообще, я хочу честно признаться игрокам, что моя цель, как разработчика, – вас всех обмануть. Игрок рассчитывал прийти к финалу героем, а придет злодеем. Это игра-ловушка, в которую, я уверен, попадутся очень многие. Если кто-то избежит этого – честь ему и хвала. Стержневой момент «Мора» – постоянное ожидание подвоха.

PC ИГРЫ: Жестоко. Но вот, что нам известно: важнейшей составляющей любой «страшилки» (в этот момент на лице моего собеседника появилась явное недовольство – прим. авт.) является музыкальное сопровождение. Как продвигается работа в этом направлении?
Н.Д.: Мы уже успели зарубить несколько полностью готовых саундтреков. Первый был слишком бодрым, второй – чересчур электронным. Сейчас активно работаем над третьим вариантом. Что касается звукорежиссуры, то это – едва ли не самый главный аспект нашей работы сейчас. Хочется соблюсти золотой принцип: «уже слышно, но еще не видно».

PC ИГРЫ: И все таки: что за болезнь? Откуда пришла? Куда идет? Как от нее спастись, и стоит ли это делать?
Н.Д.: А об этом я рассказывать не буду – иначе, зачем тогда играть в «Мор»? Давайте лучше посмотрим играбельную версию.

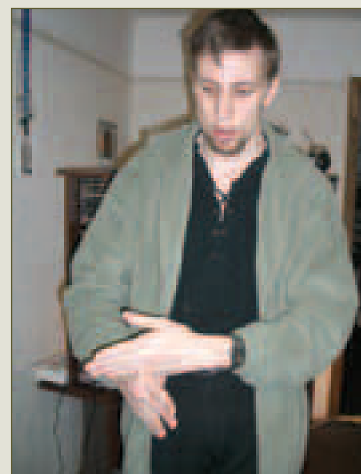
Мы посмотрели. Нам очень понравилось. Что удивило: продемонстрированные постройки обладали великолепно выполненным интерьером, а с каждым из прохожих удалось провести увлекательную беседу. Неужели новое слово в игровой индустрии? Что ж, до релиза ждать осталось совсем немного.

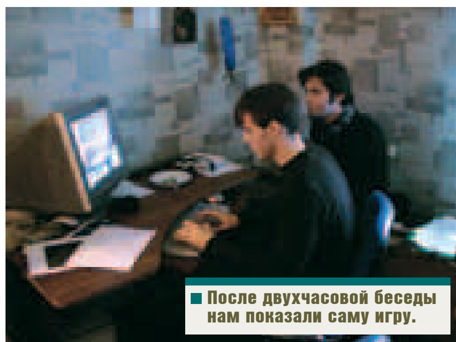




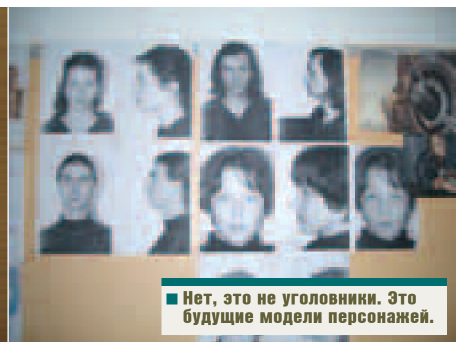
О ЦЕЛЕВОЙ АУДИТОРИИ

PC ИГРЫ: На какую аудиторию была изначально нацелена «Мор. Утопия»?
Н.Д.: Глупо думать, что собрались ведущие разработчики и сказали: «Будем делать игру для людей от 20 лет». Я не приемлю этого подхода. Это же не дискотека знакомств для тех, кому за 40.
PC ИГРЫ: Но ведь именно так делают большинство игр. Быть может ваша игра подойдет для всех?
Н.Д.: Делают, но не мы. У нас, конечно же, есть своя социальная аудитория. Вот, если ты приведешь сюда человек 15, я посмотрю им в глаза, пообщаюсь и скажу, что вот этот парень и та девочка в красном платьице – будущие поклонники «Мора». Наша целевая аудитория – не потребители, а соавторы. Понятие «потребитель» я вообще считаю излишне гнусным.
PC ИГРЫ: Но ведь без него сегодня никуда.
Н.Д.: Да, но жить в мире, где это слово стоит на первом месте, я не хочу.




■ После двухчасовой беседы нам показали саму игру.


■ О назначении этих предметов сотрудники студии рассказывали с нескрываемой улыбкой.

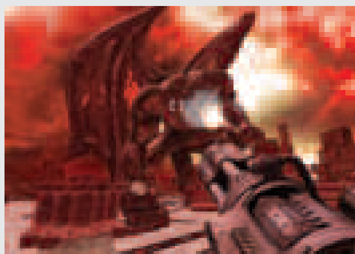

■ Нет, это не уголовники. Это будущие модели персонажей.

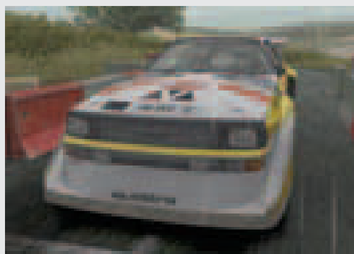
ИГРЫ МЕСЯЦА

ПОСЛЕДНИЕ ИГРЫ ВЕСНЫ

Поздравляю: закончились урожайные месяцы, впереди долгое лето, пора полного штиля в мире игровых новинок. Нет, наверняка что-нибудь приличное да выйдет. Наверняка, ага...

Пока же обратим свои взоры на то, что уже попало в наши загребущие ручонки.





Painkiller – хорошая игра. Даже отличная. Но не из этой рубрики, злые люди пришли и отобрали ее у меня.

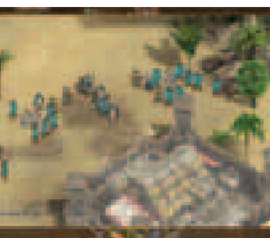
Colin McRae Rally 04 – очень неплохо. Знающие люди говорят: отличное продолжение культовой серии. Только вот людям не «знающим» серия эта вместе с ее культом несколько до лампочки.

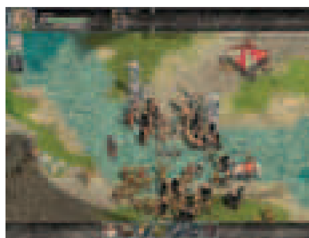
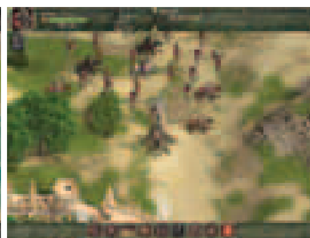
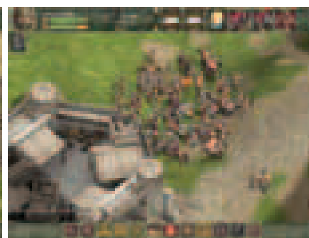
Поэтому единственным достойным претендентом на игру месяца стал ***Singles***. Все при ней: и свежая идея, и неплохая реализация, да и выглядит она не то, чтобы уж очень отвратительно. Но вот незадача: игра одноразовая. Первый раз играть интересно, а вот второй – вряд ли. Так что игра месяца у нас есть, а вот «Золотой куллер» мы на этот раз зажали. До лучших времен.



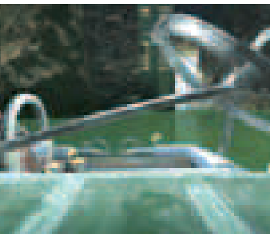
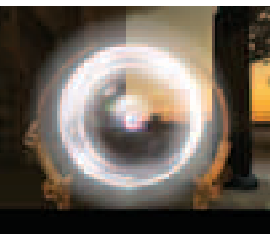
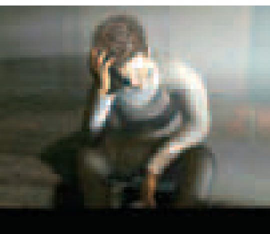
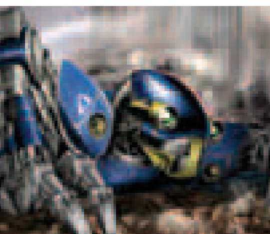


За предоставленные на рецензирование игры благодарим магазин e-shop.




РЕЦЕНЗИИ




СИСТЕМА ОЦЕНОК

Считать итоговую оценку как среднеарифметическое всех остальных – это скучно. Придумывать какие-то коэффициенты – долго и бессмысленно. Мы пошли другим путем, наши оценки – это больше чем результат математических операций! Что же они означают?

0 – 0.5

Какое-то программное недоразумение – его и игрой-то назвать можно лишь с большой натяжкой. Мы иногда публикуем рецензии на подобные «мегапроекты» – чисто поглумиться.

1.0 – 2.0

В такой игре вполне возможны хорошая графика или звук; может быть реализована какая-нибудь оригинальная идея... Но всепоглощающая кривизна всего остального ставит крест на любой попытке насладиться немногочисленными достоинствами подобной игры.

2.5 – 3.5

Халтура, но не совсем безнадежная. Если ты фанат серии, в которой вышла такая игра; или разработчика; или фильма, по лицензии к которому эта игра сделана... Или, может, тебя заперли в комнате с компьютером, где нет ничего другого... В общем, стиснув зубы, в это можно немного поиграть.

4.0 – 5.0

«Удовлетворительно». Ничего особенного, но и убожеством не поражает. Такая игра вполне может обосноваться на твоем винте на недельку-другую, удостоившись прохождения, а то и двух. Если же ты большой фанат жанра – то, возможно, она тебе даже сильно понравится.

5.5 – 6.5

Хорошая, качественная игра. Как правило, типичный представитель своего жанра. Таким играм зачастую не хватает стильности, или тщательности проработки, или смелости дизайнерских и геймплейных решений... Но они честно выполняют свою задачу – предоставляют увлекательное времяпрепровождение.

7.0 – 8.0

Отличная игра! Блестящая реализация превосходной концепции (пусть, возможно, и не слишком новой); оригинальные находки; тщательная проработка деталей – все как надо. Скорее всего, такую игру ты пройдешь не раз и не два.

8.5 – 9.5

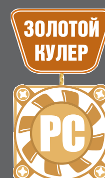
Это нечто! Подобные игры легко остаются на винчестере годами. Это в них тщательно оттачиваются мультиплеерные навыки; это к ним делаются уровни и моды; это их проходят снова и снова, с нетерпением ожидая продолжения.

10.0

Игра, поражающая до глубины души. Игра, запоминающаяся на всю жизнь. Игра с большой буквы. Такие игры порождают сотни миллионов фанатов, толпы подражателей и иногда даже целые новые жанры. Такие игры обязан знать каждый уважающий себя геймер. Такие игры называются «шедеврами».

НАГРАДЫ

Особенно отличившиеся игры получают нашу награду «Золотой кулер» за заслуги перед индустрией и игроками. К лауреатам «Золотого кулера» стоит присмотреться внимательнее, а по возможности купить и пройти. Ты не пожалеешь!



В каждом номере мы выбираем одну лучшую игру, которая получает звание «Игры месяца» (однако «игр месяца» может быть две, либо не быть вообще, в зависимости от ситуации). Им мы уделяем особое внимание: ты увидишь расширенную рецензию, многие мегабайты полезностей на диске, множество советов по прохождению, читкоды, секреты и массу других приятных вещей! «Игра месяца» – это то, что ни в коем случае нельзя пропускать!

СИСТЕМНЫЕ ТРЕБОВАНИЯ

Мы не копируем заявленные разработчиками системные требования, потому что знаем, как они их пишут (словом – от балды)... Мы берем минимальную конфигурацию, при которой можно НОРМАЛЬНО играть, с плохой графикой, низким разрешением, но можно. Эту конфигурацию мы ставим в графу «ПОЙДЕТ». В графе «ПОЛЕТИТ» стоит конфигурация, которая позволит тебе насладиться всеми красотами игры, при этом не отвлекаясь на «тормоза».

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

В рецензиях, помимо нашей, есть две оценки сайта **GameRankings.com**. Средняя оценка считается из баллов, полученных игрой в прессе. Оценка читателей – результат их голосования на сайте. Мы даем наиболее точную оценку качества игры, ты легко можешь решить – стоит ее покупать или нет.

COLIN MCRAE RALLY 04

04 ВЫЗЫВАЛИ?



ЖАНР ИГРЫ	Racing Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Codemasters
РАЗРАБОТЧИК	Codemasters
ПОЙДЕТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.0GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До четырех
КОЛИЧЕСТВО CD	Четыре
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.codemasters.co.uk/colinmcraerally04

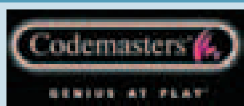
ПОЛНОЕ ПРОХОЖДЕНИЕ
ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC
6 (10), июнь 2004



Народ стоит, глазеет. Любопытно.



Тут даже заметна разница между правым и левым рулем!



О КОМПАНИИ

Компания Codemasters, основанная еще в 1986 году, пробовала свои силы практически во всех игровых жанрах: гонки, стратегии, спортивные симуляторы и 3D-action. Отечественному игроку, несомненно, запомнились великолепный Operation Flashpoint, IGI 2 и, разумеется, серия о летучем шотландце Колине МакРэе.

Текст: Кирилл Аврорин

Выпуск четвертой части игры – серьезное испытание для имиджа компании. Даже если проект получится не хуже предыдущей серии, разработчиков вполне могут заклеймить как производителей шаблонных игрушек, а также обвинить в попытке заработать еще немного денег на старье. Однако, четвертая по счету реализация симулятора имени известного гонщика превзошла все ожидания.

ЭТО РАЛЛИ?

Да, это самый настоящий раллийный симулятор. Причем, симулятор с большой буквы. Начнем с того, что игру явно делали фанаты этого вида спорта – настолько все детализировано и профессионально оформлено. Но самое главное – машины. Помимо ставших уже классическими **Mitsubishi Lancer**, **Subaru Impreza WRX**, **Ford Focus**, нам доступен целый класс «исторических» автомобилей, для которых предназначены свои чемпионаты и условия победы. Значительно расширилось число режимов игры – скучно не будет ни начинающему игроку, ни профессионалу. О первых – подробнее.

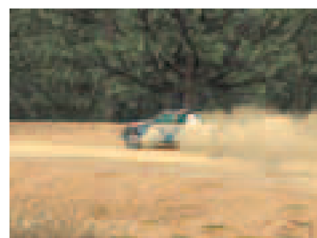
ШКОЛА ЭКСТРИМАЛЬНОГО ВОЖДЕНИЯ

Тому, кто с компьютерными гонками знаком понаслышке и лишь пару раз катался в одной из последних частей ***Need For Speed***, тут будет довольно трудно. В ***Colin McRae Rally 04*** требуется совершенно иной стиль вождения – настоящий, раллийный: большинство поворотов проходится длительным управляемым заносом. Настолько качественно это не было реализовано еще ни в одной игре, хотя именно так все и обстоит на реальных чемпионатах. Однако, мало того, что постоянно приходится то выравнивать машину, то снова пускать ее в занос, так надо еще и дорожное покрытие учитывать. В игре оно играет очень важную роль – ты буквально чувствуешь каждую кочку, овражек, холмик, не говоря уже о сбитых столбах. При выезде на более-менее заасфальтированную дорогу управление превращается во что-то похожее на ***Need For Speed: Underground***, однако стоит вылететь хотя бы одним колесом на гравий, как игра сразу же вернет нас в реальность. Для получения максимального удовлетворения от прелестей тяжелого бездорожья рекомендуется использовать виды из кабины – экран трясется, пыль, снег и грязь мешают обзору, повороты сменяют друг друга с огромной скоростью... Хотя, с другой стороны, вид со стороны показывает все графические прелести движка CMR04 – модели машин, объектов, да и сама трасса отнюдь не жалуются на малое количество полигонов. Каждая текстурка ровно подогнана к другой, нигде нет размытости, артефактов и прочих вещей, за которые постоянно цепляется глаз в сонме других поделок на тему автоспорта. Смело ставим 9 баллов за графику.

СОБРАНИЕ СОЧИНЕНИЙ

Существенным отличием CMR04 является большой выбор совершенно непохожих друг на друга видов соревнований. Конечно, иногда совпадают трассы или

UPGRADE НЕ НУЖЕН



Признаться, запуская CMR04 на своем старепьком GeForce 3 Ti500, я ожидал весьма неприятного слайд-шоу, ведь скрины явно говорили, что видеокартой образца 2002 года тут не обойтись. Однако игра не только замечательно пошла в разрешении 1024x768 при максимальных настройках, она еще и практически безразлична к процессору – Athlon 1600+ показался ей более чем достаточным.

Colin McRae Rally 04 – тот редкий случай, когда порядковый номер после названия игры говорит о непревзойденном качестве продукта



Что-то вроде нашего противника.



Прямо Hidden&Dangerous какой-то!



А это наши фанаты. Но давить их все же нельзя.

Настройка машины – дело тонкое.

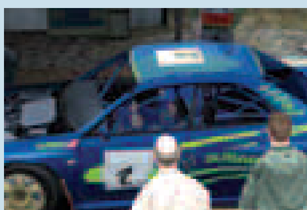
По трем строчкам можно многое узнать о предстоящей гонке.

порядок их прохождения, но не более того. Самым простым является чемпионат переднеприводных автомобилей. Даже на снежных и мокрых трассах удержать такую машину не представляет особой сложности. Кубок полноприводных авто кардинально меняет ситуацию. Весь путь – это постоянное удерживание машины на грани от вылета; лишь на длинных прямых можно немного отдохнуть от постоянных заносов. Именно в этом режиме можно полностью ощутить кайф от управления рулем – но об использовании оного читай специальную врезку.

Но оба этих вида соревнований являются почти стандартными – реальные авто, реальные трассы. Все гораздо интереснее в «Группе В», а также в кубке призовых машин. В них, в основном, представлены автомобили 25-летней давности, классические **Lancia Delta Intergale**, **Ford RS200** и **Audi Quatro**. Если современный раллийный автомобиль – это образец безопасности, то в те годы победа доставалась путем установки в серийное авто жестко форсированного движка, мощностью более 500 лошадиных сил. Стандартным автомобилем с таким мощным движком можно более-менее нормально управлять только в том случае, если на него надета огромная аэродинамическая юбка, а в условиях бездорожья сделать это, разумеется, невозможно. Поэтому в то время гонщик, живым добравшийся до финиша, уже считался героем. А победитель – просто сверхчеловеком. Но после огромного количества аварий со смертельным исходом, был введен жесткий регламент и еще

БЕРЕГИ МАШИНУ – ОНА ТВОЙ ДРУГ

CMR04 реалистична настолько, что даже при, казалось бы, корректной езде без аварий, можно напрочь убить свою машину. Любители класть тапку в пол перед крутой горкой, по окончании гонки половину доступного времени потратят на починку подвески; лишние перегазовки медленно, но верно сжигают двигатель, а уж проколоть шину можно вообще на каждом метре трассы. Рекомендация тут может быть только одна – беречь свое авто. Избегать любых, даже самых малых столкновений, плавно выезжать из оврагов и



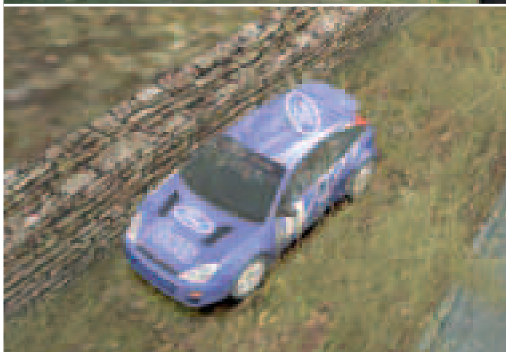
уж ни в коем случае не испытывать Subaru Impreza в качестве амфибии на одном из финских озер. Уверяю вас, плавать она умеет плохо и недалеко.






Форсирование водных преград – насилие над двигателем.


Бедный «Утенок» чуть не сорвался.





более жесткие требования к безопасности машин.
Для тех, кто все же готов сразиться с 550-сильным монстром, и предусмотрена «Группа B». Уверяю, мало вам не покажется, даже если вы считаете себя суперпрофессионалом в компьютерных гонках. А вот призовые машинки – это просто прикол, однако прокатиться на «Гадком Утенке» (**Citroen 2CV** – сверхпопулярный в свое время автомобиль, см. фото) или грузовом Ford'е все равно интересно.
Отдельно стоит упомянуть режим 'Expert'. В нем CMR04 превращается в самый реалистичный автосимулятор за всю историю компьютерных игр. Еще нигде удар в дерево на скорости 50-60 км/ч не приводил к столь серьезным повреждениям, которые, ко всему прочему, еще и прекрасно отображаются – колеса отлетают, бампер мнется, стекла бьются. Правда, управление машиной в этом режиме практически такое же, как и при обычном уровне сложности.

ШИРОКА СТРАНА МОЯ РОДНАЯ

Вторая по важности составляющая игры – это сами трассы. В

ФАКТЫ

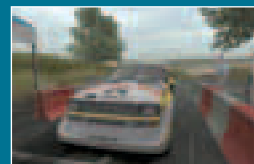
4 компакт-диска счастья для любого фаната ралли

8 совершенно различных режимов игры

20 и более автомобилей со специфичным управлением

100 км/ч – средняя скорость на раллийной трассе

550 лошадиных сил под капотом авто 30-летней давности



А вот призовые машинки – это просто прикол, однако прокатиться на «Гадком Утенке» или грузовом Ford'е все равно интересно

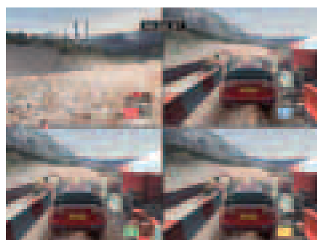





Не даром заряженные автомобили 80-х годов называли «пушечными ядрами».


После такой аварии двигатель будет глохнуть каждые 3 минуты.

ВСПОМИНАЕМ ХОТ-СИТ


Иначе говоря, 'hot-seat' – это режим, когда несколько человек одновременно играют на одном компьютере. Так вот, CMR04 позволяет делить экран на 4 (!!!) части. Управление для каждого подбирается любое – хоть все вчетвером на одной клавиатуре (берегите руки!), хоть каждый будет управлять своим рулем. Лишь бы USB портов в системном блоке хватило да дюймов в мониторе.





ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.4
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.8

принципе, они не сильно изменились со времен третьей части, однако прогресс не стоит на месте, и некогда двухмерные кустики, через которые легко можно было срезать путь, уступили место бронированным трехмерным моделям, встреча с которыми грозит потерей определенных деталей машины. С другой стороны, «стенок» вокруг трассы практически незаметно – они ловко скрываются за довольно широкой лесополосой, иногда оврагом или озером. К сожалению, стоит только улететь в овраг, и машину сразу же возвращают на трассу. Но, думаю, немногим было бы в кайф пару минут выруливать из кювета в угоду реализму.

Отдельного уважения заслуживает то, что каждая трасса – уникальный участок, оформленный в соответствии с географическим местоположением. Найти хотя бы два одинаковых поворота практически невозможно.

В среднем гонка длится 11-12 минут (и разделяется на два отрезка), после чего небольшой отдых, save game и возможность починить машину. Починка осуществляется буквально несколькими нажатиями клавиш – выбранная деталь отмечается на трехмерной модели, все просто и доступно. Если же тебя все равно терзают сомнения по поводу того, клеить первыми шины или латать глушитель, – читай наш **Help.txt**. Чемпионат проходит в нескольких странах, каждая из которых делится на несколько спецучастков. После их прохождения нам прибавляются бесценные очки. Учти, что, если ты ничего не получил в первых двух странах, то шансов на победу во всем чемпионате у тебя практически нет.

4-ЫЙ НЕ ЛИШНИЙ

Colin McRae Rally 04 – тот редкий случай, когда порядковый номер после названия игры говорит о непревзойденном качестве продукта, а не о его ущербности и вторичности. Возможно, игра и не принесла в жанр раллийных симуляторов ничего нового, зато стала новым его фаворитом. Пожалуй, осталось лишь подчеркнуть слово «симулятор», причем, как минимум, двумя чертами.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
- \+ Огромные порции адреналина, уставшие руки после первого спецучастка.
- – Чтобы получить удовольствие, придется учиться.

ГРАФИКА 9.0
- \+ Прекрасно прорисованные и детализированные трассы, машины и объекты.
- – Глазеющих и мешающих зевак нельзя давить.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
- \+ Настоящее клацанье коробки передач, вой пробитого глушителя, гул мотора .
- – Какой-то скучноватый и неэмоциональный штурман.

ДИЗАЙН 9.0
- \+ Все как надо, трассы выглядят вполне реалистичными и продуманными.
- – Все-таки на 120 км/ч машина не должна останавливаться перед кустиком.

УДОБСТВО 9.0
- \+ Удобный интерфейс: все операции выполняются максимум двумя щелчками мыши.
- – Не помешали бы иные позиции камеры во время просмотра повторов.

ИТОГО

Лучшая игра в серии и новый эталон раллийного симулятора на ближайшие годы.



8.5

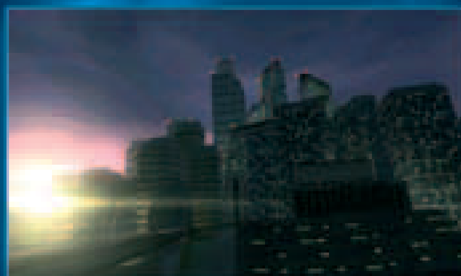


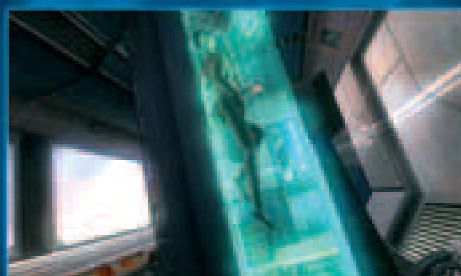
"Джонни Мнемоник", "Нирвана" и "Матрица" в одном флаконе – безумно красивый экшен про Взлом!
Из форума AG.RU

Изящная и легкая аркада – минимум "загруза", максимум удовольствия.
Из форума AG.RU

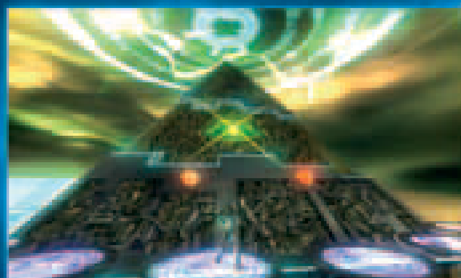
КИБЕРZОНА

хакеры больше не взламывают сайты. потому что сайтов больше нет.









Планета являет собой пустыню. В огромных небоскребах стоят ряды капсул с питательным раствором, в которых плавают тела выживших людей, подключенных к сети V-Space и управляемые. Искусственным Разумом. Молодой хакер Доку смог найти лазейку // даже искусственный разум оставляет дыры в своих программах :)//, внедриться во вражеские ячейки памяти и уничтожить их защиту. А сможешь ли ты?

Береги энергию, продираясь сквозь удивительные биотехнологические миры! Не поддавайся уловкам хитрых детекторов защитных систем, атакуя кибернетических монстров и контр-хакеров из службы безопасности. Осторожно! Откровенно слабых созданий, умирающих с пары выстрелов, попадется совсем немного – эти несчастные служат лишь разминкой перед настоящим испытанием.

ОСОБЕННОСТИ ИГРЫ:

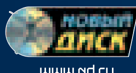
- Нестандартная в прохождении благодаря высокому уровню AI
- Шикарная графика, необычный дизайн: от псевдоегипетского антуража до "оживших" человеческих внутренностей
- 2NRG – универсальный ресурс энергии, который проникает через любую среду, принимая форму футуристического оружия или силовых полей
- Мультиплеер (DEATHMATCH на 5 специальных картах)



ОЦЕНКА AG.RU **70%**

ОЦЕНКА GAMEGURU.RU **75%**

Дополнительная информация об игре на сайте: WWW.ND.RU/DRONEZ



www.nd.ru



www.zetha.com

SINGLES: FLIRT UP YOUR LIFE

АМУР РАЗБУШЕВАЛСЯ



Текст: Олег Шолохов



Иногда моменты так красивы, что желание создать свою фотогалерею становится непреодолимым.

Пентхаус – это круто! Где еще можно позволить себе иметь спальню с выходом к бассейну?

ЖАНР ИГРЫ	Simulation
ИЗДАТЕЛЬ	Deep Silver
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Бука
РАЗРАБОТЧИК	RotoBee
ПОЙДЕТ	Процессор 1GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.8Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.singles-the-game.com

Да простят меня литературоведы, но женщины – наше все (а отнюдь не Александр Сергеевич). И геймерское сообщество в этом вопросе – не исключение. Для играющей братии девушки были, есть и будут объектом обожания, преклонения, холения и лелеяния.

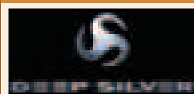
Нужно ли перечислять всех тех виртуальных нимф, которые завоевали наши сердца? Думаю, нет. Однако наивно полагать, что геймеры способны выражать нежные чувства лишь к полигонным представительницам прекрасного пола. В реальной жизни страсти кипят ничуть не меньше. И появление на форумах тем типа «Все дифченки дуры и играть ни умеют» – лучшее тому подтверждение. Подобные топики в мире «взрослых» игроманов означают то же, что дергание за косички в начальной школе. А косички, как ты, наверное, помнишь, у первоклассниц – самая что ни на есть эрогенная зона.

Но вот что странно. Все знают, что мужская половина играющей общественности женщин обожает и готова ради них горы свернуть (хотя некоторые это тщательно скрывают). Однако проектов, где этим – сворачиванием гор – можно было бы заняться, до сих пор практически не было. Есть, конечно, **Уилл Райт** (Will Wright) и его ***The Sims***. Но там нам приходилось заниматься чем угодно, только не развитием отношений с избранницей. Потому что назвать тот детский лепет, который нам предложила **Maxis**, «отношениями» просто язык не поворачивается. И вот наконец-то **RotoBee** додумалась сделать ***Singles***. И это, между прочим, самая настоящая революция в миниатюре.

ЛЮБОВЬ НА ГОРИЗОНТЕ

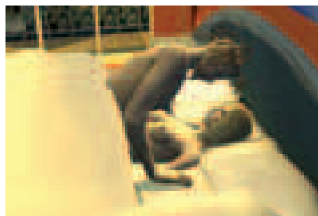
Разработчики даже не пытаются скрыть, что основную идею, игровую механику и даже интерфейс они без зазрения совести «позаимствовали» у Уилла Райта. А зачем скрывать? Он придумал гениальную концепцию, а RotoBee сделали на ее основе гениальную игру. Здесь, конечно, можно долго спорить, но The Sims, строго говоря, игрой не является. Это симулятор. То есть проект для тех, кого интересует только процесс, кому совершенно плевать на результат. Собственно, никакого результата там и быть не могло, потому что отсутствовала какая бы то ни было цель. В Singles все совсем иначе. Во-первых, здесь можно достичь вполне вразумительного хэппи-энда за вполне определенное время. А во-вторых, у нас есть цель. Причем такая, что ради ее достижения в реальной жизни многие готовы душу продать. Какая цель? А ты посмотри внимательнее на скриншоты. Вопросы есть?

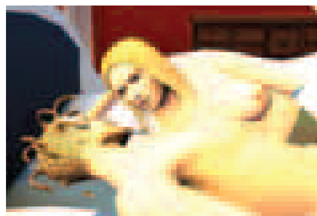
Слегка обнять за талию? Пожалуйста. Поцеловать в щечку? Ради Бога. А может, изволите чего-нибудь французского?



О КОМПАНИИ

■ Singles стали для Deep Silver первым проектом в столь необычном жанре. До этого компания занималась Anarchy Online, Chrome, KnightShift – то бишь, в основном имела дело с action и RPG. Но практика показала, что решение разнообразить «меню» было верным. Singles стремительно набирают популярность в Европе.





ЧЕМ ЗАНЯТЬСЯ В СПАЛЬНЕ?

Singles – это не просто симулятор отношений. Singles - это история. Она позволяет Ему все чаще «невзначай» заходить в ванную, когда Она в душе; Она позволяет все ближе придвигаться к Ней, сидя на диване, все прозрачней намекать на то, о чем Он мечтает вот уже который день. А диалоги становятся все откровеннее и откровеннее.

– На работе мне сказали, что я поправилась.

– Милая, ты выглядишь сногсшибательно – как всегда.

– Да, я поняла. По «Биг Бену», выпирающему у тебя из штанов.

– Хочешь осмотреть достопримечательности?

Чем ближе становятся отношения героев, тем больше они могут себе позволить. Слегка обнять за талию? Пожалуйста. Поцеловать в щечку? Ради Бога. Эротично прошептать что-нибудь на ушко? Само собой. А может, изволите чего-нибудь французского? Можно и французского. Но для этого придется действительно потрудиться. Это значит: ходить на работу, зарабатывать кучу денег, покупать новую мебель и технику, выносить мусор, мыть туалет, устраивать ужины при свечах, многозначительно вздыхать, глядя на луну, а главное – заботиться о Ней больше, чем о своем желании с Ней переспать. Да-да, все как в жизни. Покой нам только снится.... Но если добросовестно выполнять все эти условия, счастье обязательно наступит. Потому что в Singles все честно, без обмана, как у волшебника Сулеймана.

Если герои прожили вместе достаточно долго, то с утра им не обязательно одеваться – можно походить и в нижнем белье. Если отношения достаточно крепкие, можно даже в туалете друг друга не стесняться. А если при встрече у наших голубков загораются

ФАКТЫ

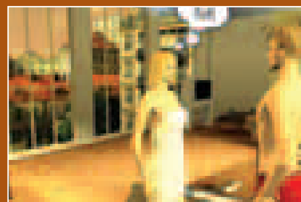
22 способа проявить нежные чувства к партнеру

30 дней достаточно, чтобы жениться на любимой девушке

15 часов подряд герои могут нежиться в постели

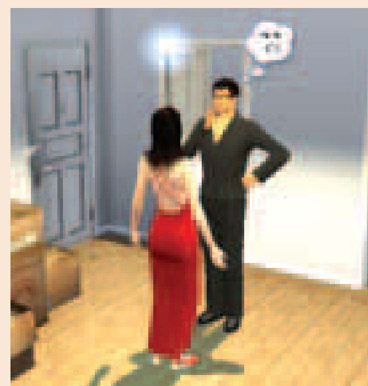
3000 фунтов в день – максимальный заработок на двоих

3 дня (максимум) можно не выносить мусорное ведро



ВСТРЕТИЛИСЬ ДВА ОДИНОЧЕСТВА

Первое, что нам нужно сделать в Singles – выбрать персонажей, которые при должном усердии с нашей стороны через некоторое время друг в друга влюбятся. Выбираем исключительно «на глаз», потому что характеристики героев все равно особо ни на что не влияют. То есть влияют, конечно, но слабо. Живут наши подопечные вместе – с самого начала. При этом они едва знакомы. «Вот оно, падение нравов во всей красе», – скажут любители блюсти чужую нравственность и будут не правы. Нашим героям просто не по карману самостоятельно платить за апартаменты, а вот вдвоем они могут позволить себе очень даже приличный пентхаус. По идее, подобная завязка подразумевает, что персонажи не обременены никакими обязательствами друг перед другом и могут искать любовь и на стороне. Но такой вариант разработчики не предусмотрели. И правильно. Ничто не должно отвлекать нас от поставленной цели.

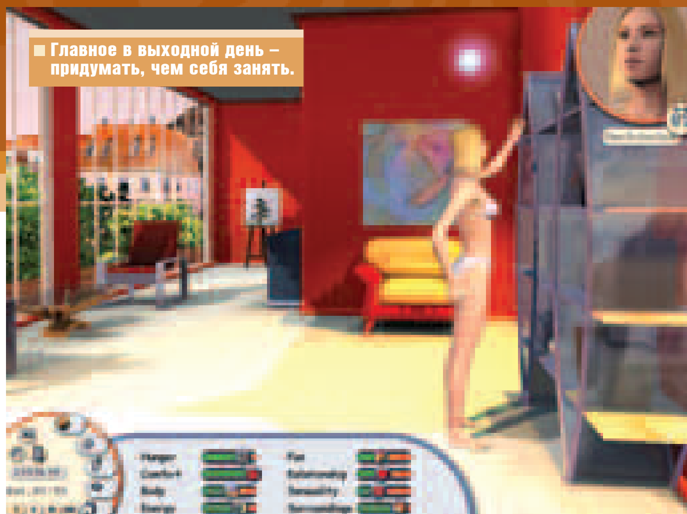




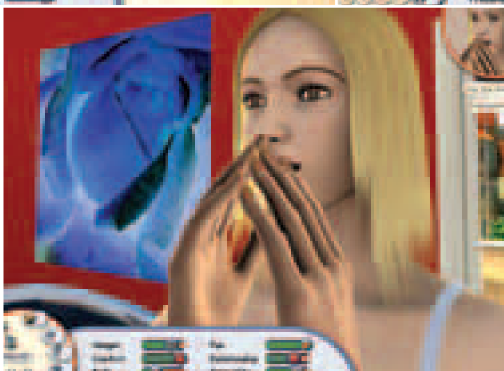
■ Разделение труда во всей красе.



■ У меня на его месте было бы такое же выражение лица.

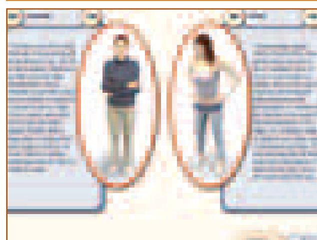

Главное в выходной день – придумать, чем себя занять.


Ну не ангел ли? Как тут не влюбиться!





ОДНОПОЛОЙ ЛЮБВИ – ДА!



Разработчики Singles – люди поистине либеральных взглядов. Они не навязывают нам героев-гетеросексуалов. В нашем уютном пентхаусе могут жить и две девочки, и два мальчика. Но есть один нюанс. Если мы хотим играть за гомосексуальную пару, выбрать можно только одного из двух персонажей. В случае со вторым придется довольствоваться тем, что дают – альтернативных вариантов почему-то не предусмотрено. А в остальном Singles провозглашают полную свободу для однополой любви.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	7.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.9

сердечки в глазах, значит пора отправляться туда, где совершается волшебство: в спальню. Уж не знаю, как, но разработчикам удалось показать нам все радости того, что обычно происходит в спальне между мужчиной и женщиной, и при этом не скатиться до уровня порнографии. Все очень красиво (и озвучено, кстати, великолепно) и главное – натуралистично. Но при этом никакого «разврата». Однако применение на практике своих глубоких познаний о птичках и пчелках – еще не хэппи-энд. Хэппи-энд – это церковь, фата, толпа пьяных гостей и медовый месяц. А для этого нужно куда больше, чем амбиции секс-гиганта. Для этого придется стать Ей не только любовником, но еще и другом, и романтичным принцем на белом коне, и слесарем-сантехником по совместительству.

СОВЕРШЕНСТВО ЕЕ ФОРМ

Одна из веских причин, заставляющих с удвоенным вниманием следить за развитием отношений героев, – техническое воплощение игры. Что может сравниться по увлекательности с созерцанием того, как идеально сложенная трехмерная красавица нежится в ванной?.. Вообще-то, в случае с Singles – многое. Потому что та же красавица умеет делать еще столько всего, что глаза разбегаются. Ее ухажер, конечно, тоже неплох, но он – готов спорить на деньги – реже будет оказываться в поле твоего внимания. Не менее приятно, что и интерьеры, «где происходит волшебство», оставляют самое приятное впечатление.

Хотя Singles лишены главного недостатка The Sims – полной бессмысленности происходящего, – игра все равно надоедает. В моем случае – как раз после медового месяца. То есть проходить Singles по второму разу уже не так интересно – никакой особой глубины тут не наблюдается. Но идея чудо как хороша. Хороша настолько, что не оставит равнодушными даже симоненавистников (проверено на сотрудниках редакции).

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Наличие хэппи энда, возможность заниматься сексом – нужно что-то еще?
– Слишком много идей было беззастенчиво «позаимствовано» из The Sims.

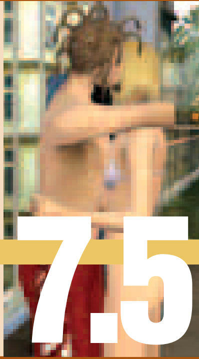
ГРАФИКА 6.0
+ Потрясающие модели персонажей, великолепные интерьеры.
– Объекты не всегда корректно взаимодействуют друг с другом – много глюков.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0
+ Крайне приятный и ненавязчивый саундтрек – умудряется не надоедать.
– Диалоги не озвучены. А могли бы быть. Тем более, что их не так много.

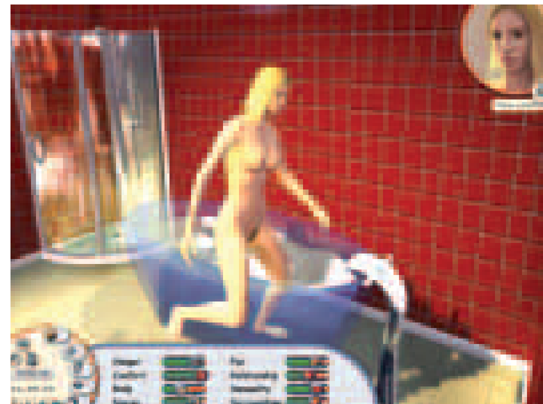
ДИЗАЙН 8.0
+ Персонажи на любой вкус. Мебель и аксессуары явно подобраны со вкусом.
– Хотелось бы увидеть чуть более разнообразный набор предметов интерьера.

УДОБСТВО 7.0
+ Интерфейс почти в точности скопирован из The Sims. Это мудрое решение.
– Камера не идеальна. Не всегда возможно быстро найти удобный ракурс.

ИТОГО
Очень красиво, романтично и свежо. Настоящий гимн виртуальной любви.

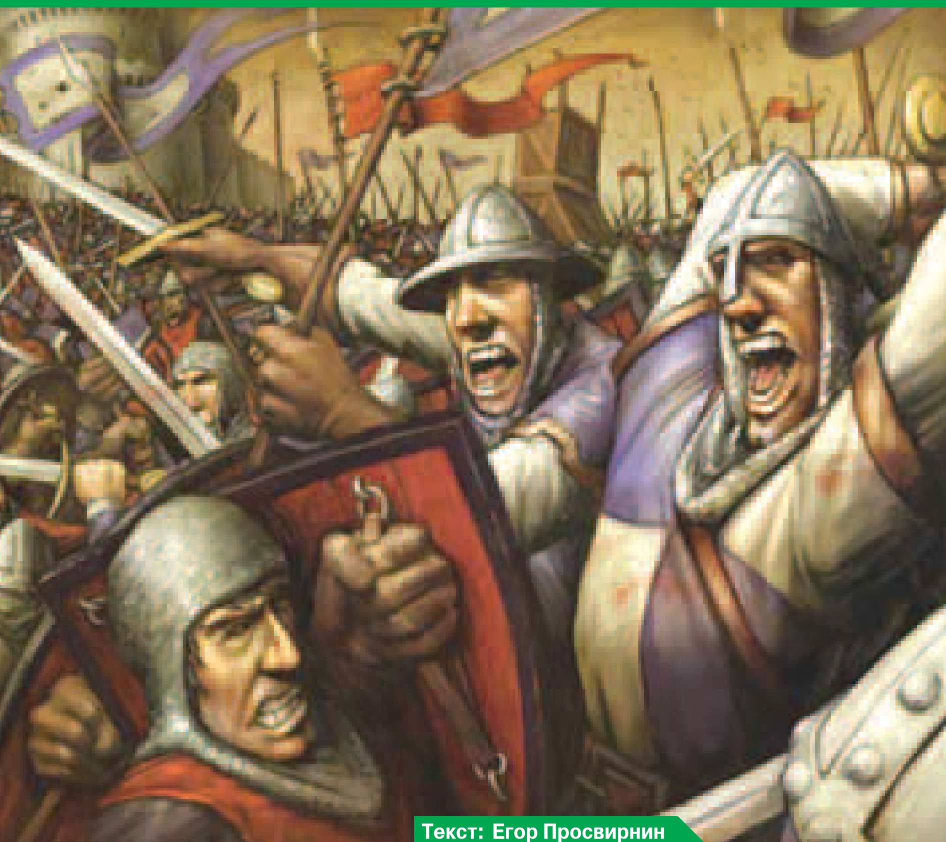


7.5

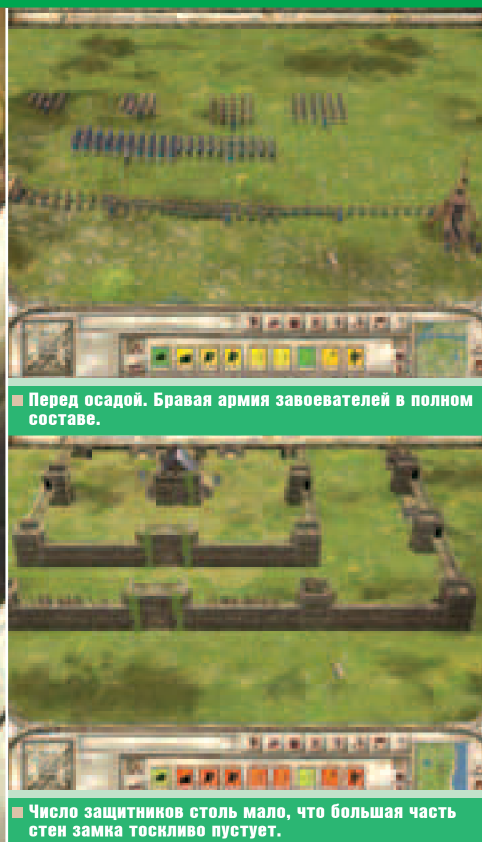


LORDS OF THE REALM III

ПЛАСТМАССОВЫЕ ВЛАСТЕЛИНЫ



Текст: Егор Просвирнин



Перед осадой. Бравая армия завоевателей в полном составе.

Число защитников столь мало, что большая часть стен замка тоскливо пустует.

ЖАНР ИГРЫ	Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Sierra Entertainment
РАЗРАБОТЧИК	Impressions Games
ПОЙДЕТ	Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16MB, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lordsoftherealm3.com

L*ords of the Realm III* является, как нетрудно догадаться по названию, членом одноименной семьи стратегических игр. Первая игра вышла в 1994 году, вторая – в 1996 году, целых 8 лет назад. От других стратегий того времени она отличалась превосходным сплавом походового режима, представленного глобальной картой, и стратегией реального времени, к которой относились тактические битвы.

Суть игры была проста до гениальности: в глобальном режиме мы зарабатываем деньги, собираем для прокорма населения урожаи (это была одна из самых увлекательных частей игры), куем оружие и создаем армию. Натравив ее на врага, мы принимаем участие в локальной битве, лично контролируя вскормленные и взращенные своей рукой отряды. Как глобальный, так и тактический режимы отличались очень тщательной проработкой, вершиной же геймплея были осады и оборона замков (ваш покорный как-то целый час шестнадцатью лучниками бегал по огромному замку от нескольких сотен врагов).

В 2004 году выходит потомок славной серии за номером «3», создатели которого мамой клялись не опозорить доброе семейное имя. К сожалению, им этого не удалось. Краткие выписки из некролога ниже.

ГЛОБАЛЬНОЕ НЕДОРАЗУМЕНИЕ

Основной «фишкой» (при сохранении глобального и тактического режима) новой игры должен был стать новаторский подход к организации времени и внимания игрока. Суть его состояла в том, что игра и в глобальном, и в тактическом режиме продолжается без остановок. То есть, если ты лично руководишь осадой замка в одной части карты, это не значит, что боевых действий нигде больше не идет. Наоборот, пока ты заботливо опекаешь своих солдатиков во время штурма какого-нибудь местного сельсовета, злой AI может подтянуть свои формирования к твоему замку и попытаться учинить в нем разбой и разврат. Таким образом, главным ресурсом в новой игре должно было стать внимание игрока. По идее, ты должен был мучительно разрываться между глобальным и тактическим режимом, стараясь успеть и экономику построить, и наиболее важные битвы проконтролировать. Увы, не вышло. Не вышло по нескольким причинам, одна из главных – общестратегический режим превратился в чистую профанацию, которую оставили лишь для еще одной галочки в списке особенностей игры. Экономика рудиментарна: подконтрольная тебе территория состоит из больших

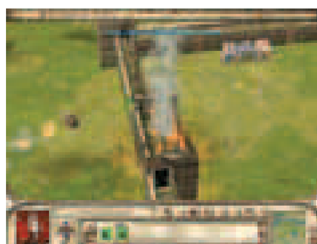
Основной «фишкой» новой игры должен был стать новаторский подход к организации времени и внимания игрока



О КОМПАНИИ

Impression Games – это уважаемая игровая студия. На ее счету *Lords of the Realm I* и *II*, *Lords of Magic*, «строительная» серия, состоящая из городостроительных симуляторов *Caesar III*, *Pharaoh* и *Zeus*. Часть сотрудников студии работала в Maxis, 3DO, Strategy First и TSR.





участков, каждый из которых делится на участки поменьше, обычно их 3-4 штуки. На каждый такой маленький участочек можно назначать вассалов. Вассалы бывают четырех видов – крестьяне, горожане (генерируют золото), священники (повышают производительность крестьян и горожан) и рыцари. Один рыцарь имеет один отряд солдат, если ты его назначишь, этот отряд поступит в твое полное распоряжение. В центре участка обычно стоит замок, захватив который, ты приобретаешь власть сразу над всеми «подучастками». Кроме того, собственные замки можно улучшать, а в городах дозволено производить набор наемников. Вот и все описание экономики и строительства в игре. Соответственно, все действия на глобальной карте сводятся к тому, чтобы, собрав кодлу из рыцарей, послать ее на штурм вражеского замка. По дороге банду рыцарских элементов может перехватить махонький вражеский отряд, который значительно задержит ее продвижение. Поэтому приходится помимо большой армии создавать группировки поменьше, которые разбираются с вражескими засланцами и расчищают дорогу основной группе к твердыне неприятеля.

ДЕРЕВЯННАЯ ВОЙНА

Тактическая RTS-битва происходит более чем стандартно. В твое распоряжение поступают отряды (слава богу, командование осуществляется на уровне отдельных формирований, каждого солдата не приходится лично тыкать носом) и осадные орудия, которыми необходимо разорять неприятельское гнездо. Штурм замка – самый интересный момент игры, этакая вишенка на вершине торта – скучен до зевоты и баналены до отвращения. Вначале раздалбываются стены и башни с лучниками, затем на остатки укреплений взбираются твои отряды, добивающие выживших врагов.

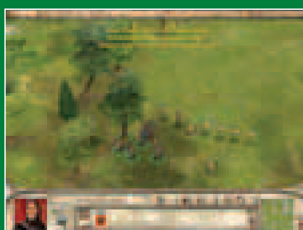
ФАКТЫ

5 активно сражающихся друг с другом разных наций

4 вида преданных до гробовой доски и дольше вассалов

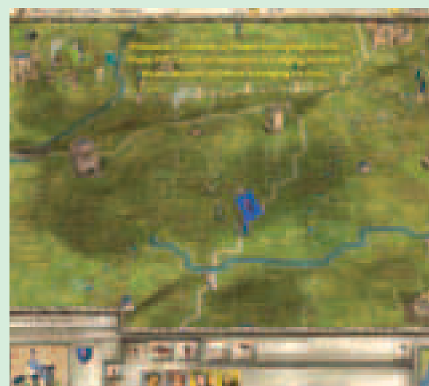
6 неиспользуемых кнопок на дипломатическом экране

1 красивый вступительный ролик и множество некрасивых



БИТВА ЗА УРОЖАЙ

Вторая часть поруганного сериала отличалась очень забавной экономической системой. В частности, игрок вынужден был лично распоряжаться, какие участки колхозного поля засевать, а какие оставлять незасеянными, чтобы земля «отдохнула». Причем за несколько ходов-сезонов земля истощалась, и приходилось постоянно перекраивать карту посевов. Попотеть над сбором продовольствия заставлял такой параметр как «лояльность» – подданные с урчащими животами могли вдруг стать ярыми антимонархистами и учинить жестокий бунт. Другой интересный момент игры – осадные орудия сооружались непосредственно под стенами осажденной крепости и никак иначе. Сооружались они несколько сезонов, чем больше орудий – тем дольше ожидание. Что, конечно же, полностью соответствовало исторической справедливости – по размытым средневековым дорогам какой-нибудь требушет на своих плечах особо не потаскаешь....





В средине экрана ведут бой не на жизнь, а на смерть две армии. Да, вот эти два уродца.



Враг влетает в город, пленных не щадя, / Потому что в кузнице не было гвоздя! (С. Маршак)



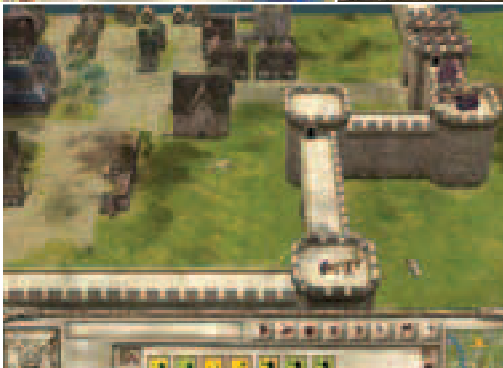


■ Абсолютно бесполезный экран дипломатии – компьютеру на заключенные соглашения плевать.

ОРУДИЯ ВОЙНЫ



■ На сайте игры в разделе описания действующих в LotR III наций присутствует также описание характерных «национальных» видов войск и оружия. Любознательные читатели могут узнать, что Англия славилась Уэльскими лучниками, французским рыцарям не было равных среди другой тяжелобронированной пехоты, немецкий орден Тевтонских рыцарей легко мог состязаться в мощи с другими рыцарскими орденами, ирландские галлоуглассы были потомками викингов, а ужасающий гоедендаг изобрели храбрые фламандцы.





Причем стены замков в те времена строили безразмерные – на крохотном участке вполне способны поместиться паратройка отрядов, устраивающих на небольшом пятачке жесткую молотиловку. Впрочем, искусственный интеллект неплохо справляется и без твоего непосредственного участия, поэтому, отдав приказ о штурме замка, можно заняться куда более интересными делами. Телевизор посмотреть или на тромбоне поиграть.

Ударом милосердия для этого скучного уродца, маскирующегося под игру, становится графика. Она... она смешна. Выпускать в 2004 году от Рождества Христова трехмерную стратегию с таким визуальным качеством способны только отпетые шутники. Тени от юнитов – кружочки. Нечеткие текстуры. Замки, внутри которых почти ничего нет. Крепость первого уровня выглядит как просто огороженный частоколом пустой участок. Крепость второго уровня выглядит как огороженный двойным частоколом пустой участок. Только внутри высокоуровневых замков появляется нечто более-менее похожее на город. Спецэффекты начинаются и заканчиваются пламенем, которое выглядит ужасно. Анимация дика, что африканский леопард, которому намазали под хвостом горчицей. И без того деревянные солдатики в динамике начинают просто неприлично напоминать оживших Буратин. Передвижение отрядов по глобальной карте – смех и грех. Зато по земле плывут тени от облаков. Из-за которых ты зачастую не сможешь понять, что там вообще происходит на поле боя. Отдельное слово о звуке – озвучка персонажей неплоха, хриплые голоса рыцарей вполне подходят к их портретам. А вот давящая на мозги а-ля средневековая музыка уже через пять минут прослушивания заставляет залезть в меню и вырубить ее насовсем.

Общий вывод прост – неинтересная и не нужная никому, кроме совсем уж безумных фанатов, игра.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.7
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.6

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 4.0
+ Упрощенная система экономики, позволяющая не возиться с ресурсами.
– Бесполезный глобальный режим, скучные тактические сражения.

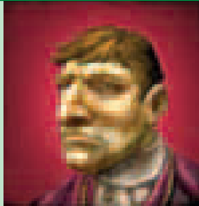
ГРАФИКА 5.0
+ Добавляющие атмосферы тени от облаков, неплохо сделанная вода.
– Нечеткие тени и текстуры, кривые модели, убогая анимация движений.

ЗВУК И МУЗЫКА 6.0
+ Хорошая озвучка персонажей, неплохая подборка внутриигровых звуков.
– Унылая музыка, вгоняющая в глубокую тоску, мало музыкальных треков.

ДИЗАЙН 8.0
+ Очень красивый внутриигровой арт, симпатичные портреты персонажей.
– Не очень четкие шрифты, которые иногда бывает затруднительно читать.

УДОБСТВО 5.0
+ Действуют стандартные функции клавиш, привычные по другим играм.
– Довольно запутанный интерфейс, непонятное вращение камеры.

ИТОГО
Слишком банально, скучно, некрасиво, архаично. Одним словом – неинтересно.



4.0



NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

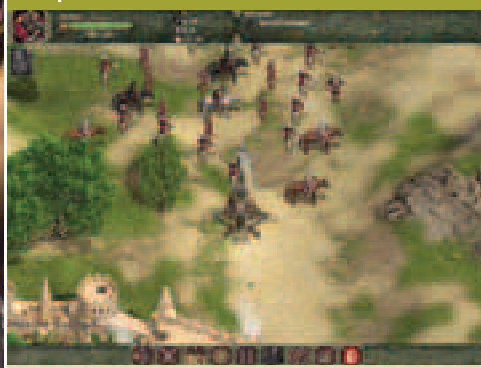
КОНУНГ ВОЗВРАЩАЕТСЯ!



Текст: Михаил «Krabat» Панюшкин



Яростная схватка за здания. Ослы остаются в стороне.



Катапульта – самое эффективное осадное орудие на земле.

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy / Role-Playing Game
ИЗДАТЕЛЬ	Enlight Software, Ltd.
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	Haemimont Software
ПОЙДЕТ	Процессор 400MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 850MHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До восьми
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.enlight.com/nemesis

Славна история твоя, Рим! Чего стоят одни Пунические войны, во время которых тысячи воинов сшибались вместе на поле брани, дабы завоевать победу для своего народа или укрыть землю своими телами от ветров и непогод. Боевые слоны карфагенян топтали ощетинившиеся гладиусами железные легионы, септиремы в панике спасались от огня сицилийских лучников, а знаменитый Ганнибал, подгоняемый клятвой, крушил римлян направо и налево...

ВОЙНА – УДЕЛ МУЖЧИНЫ

Именно об этих временах пойдет речь в новом творении разработчиков из **Haemimont Software**. Название это должно быть знакомо всем истым ценителям стратегического жанра, ведь это те самые ребята, что в 2002 году создали широко известную в узких кругах игру ***Celtic Kings: Rage of War***. Даже в те времена она не отличалась выдающейся графикой, однако завоевала множество поклонников благодаря удачному сочетанию RPG и RTS, а также за счет продвинутого AI – пожалуй, лучшего в играх подобного рода.

Традиционные мотивы кельтских королей звучат и в римских напевах. ***Nemesis of the Roman Empire*** представляет из себя почти классическую RTS с элементами RPG. Я сказал почти? Сейчас объясню, почему. Пожалуй, одним из самых приятных свойств нашего подопечного является отсутствие набившей оскомину системы добычи ресурсов a la ***Warcraft***. То есть, нам не придется заботиться о строительстве многочисленных сооружений, из которых одно что-то производит, во второе можно приносить доски, а в третьем – делать из досок копья. Все проще и брутальнее. Возводить нам ничего не нужно. Что, согласись, логичнее – во время войны не очень-то и построишь, мозги другим заняты. Взял под контроль деревеньку – она тебе поставляет еду. Захватил торговый пост – он эту самую еду потихоньку продает (куда – непонятно, ну да нам и не обязательно это знать) и получает золото, которое можно потратить на покупку новых наемников или на тренировку собственных воинов. Что, кажется простым и примитивным? Поверь, тебе и так забот хватит выше крыши. Прежде всего хочется отметить, что ресурсы «неглобальны». Привыкший к классической системе игрок при первом столкновении с подобным извращением испытывает сильнейший культурный шок. Представим себе следующую ситуацию: хотим мы натренировать солдата. Денег у нас достаточно, но... Они все находятся в далеком-далеком

Спрайтовые юниты никуда не делись, но теперь они не выглядят как стая паралитиков, осаждающих местный ЖЭК



О КОМПАНИИ

Haemimont Software – молодая болгарская компания, впервые появившаяся на рынке компьютерных игр в 2000-м году. Самыми известными играми фирмы являются выпущенный в 2000-м году Tzar, а также детище 2002-го года – Celtic Kings: Rage of War, сиквелом которого и есть наш подопечный.



форте, на другом конце карты! Чтобы перевезти золото в городок, где возможна тренировка солдат, его необходимо погрузить на осла или на лодку, а потом медленно дотащить до необходимого пункта. При этом не стоит забывать, что городки, которые поставляют ресурсы, могут находиться в глубоких зюзелях.

Слава богу, разработчики предусмотрели автоматическую перевозку ресурсов. Стоит себе где-то эдакий городишко, ничего не делает, а только производит еду. Совершаем нехитрые действия – и вуаля! Как только в населенном пункте образуется некий избыток питательных веществ, они немедленно грузятся на осла и перевозятся в указанный нами пункт, например, в торговый центр. Затем в торговом центре эти излишки автоматически продают, а образовавшееся от этого золото на ослах везут в город. А в пути караван, разумеется, могут поджидать разнообразные неприятности, которые включают в себя всевозможные виды разбойников, хищных животных и, наконец, банальный голод. Все это может разрушить всю любовно пестуемую систему снабжения и пустить четкие планы в тартарары. Так что нужно будет озаботиться усиленными патрулями.

ХЛЕБА И ЗРЕЛИЩ!

О голоде стоит поговорить отдельно. Дело в том, что у подчиненных нам войск есть два любимых дела – воевать и жрать. Причем, вторым делом они занимаются с завидным энтузиазмом, поэтому путь наших доблестных армий напоминает дорогу пьяницы: он пролегает через всевозможные населенные пункты карты, где существует возможность затариться столь необходимой провизией. А как же иначе – чуть только еда заканчивается, солдаты начинают яростно стучать

ФАКТЫ

- **4** расы, у каждой свои рода войск, герои, магия
- **4** предмета юнит может носить с собой
- **6** кампаний, в том числе Пунические войны
- **30** городов может быть на карте
- **1-6** часов на одну миссию
- встроенный редактор кампаний и миссий
- возможность захватывать караваны

ЛИЧНОСТИ И ФАКТЫ

1-я Пуническая война была первым заморским предприятием римской республики, которое завершилось завоеванием Сицилии. Во время этой войны происходило мало полевых сражений, а характерной чертой конфликта были затяжные осады городов, борьба за коммуникации и беспрецедентные по масштабам морские баталии. В ходе 1-ой Пунической войны римляне освоили строительство новых для них типов военных кораблей, пентер (квинкверем), гексер и гептер (септирем), а также стали применять перекидные мостики с крюками (вороны), позволившие им эффективно использовать абордажную тактику. В эту же войну римляне заимствовали у греков осадные машины.





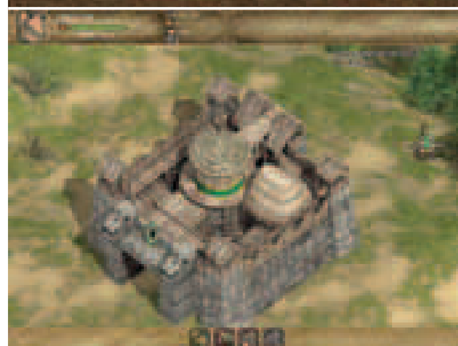
Ожесточенная схватка за брод.

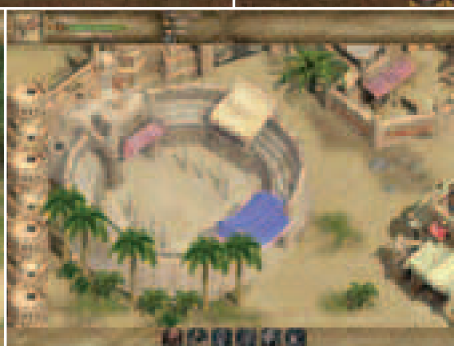


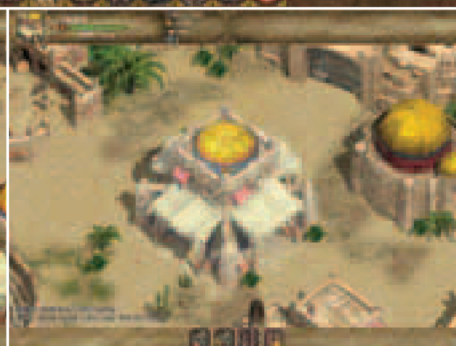
Затишье перед битвой.


Войско захватывает мирную хижину. Жители обречены.

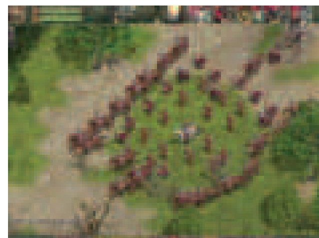

Это далеко не самая масштабная из возможных битв.







ТАКТИКА ОБОРОНЫ


При нападении на вражеское войско наша армия обычно рассыпается и вступает в одиночные схватки. Но если нажать на кнопочку 'keep formation', войско останется в строю и на месте.

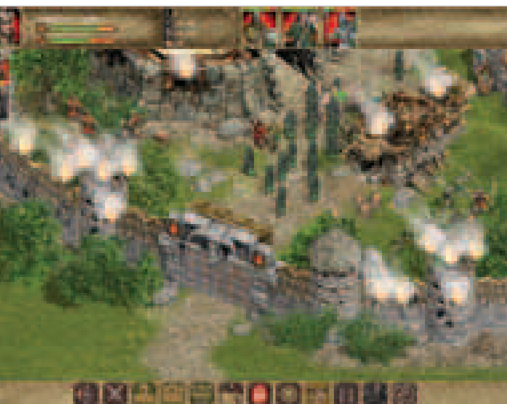
ложками по тарелке с обглоданной рыбьей косточкой, мораль и здоровье их с ужасающей скоростью падает. Во избежание подобных эксцессов можно таскать за собой осла, нагруженного всевозможными съедобными продуктами, но это тоже не лучший выход – на караван с провизией противники нападают в первую очередь, да и ходит он медленно, посему, например, доблестный эскадрон иберийских верблюжьих всадников будет неприятно замедлен животиной, которая тащится в арьергарде.

ФИЛОСОФИЯ ГЛАДИУСА

Впрочем, хватит о грустном. Перейдем к вещам более насущным и, разумеется, более приятным. Хорошей новостью для поклонников предыдущей серии станет тот факт, что графическое оформление стало на порядок лучше. Конечно же, спрайтовые юниты никуда не делись, но теперь они, по крайней мере, не выглядят как стая паралитиков, решившая осадить местный ЖЭК. Особенно эффектно смотрятся массовые сцены с участием нескольких сотен вояк – людское море старательно исполняет всевозможные действия, создавая эффект взбудораженного муравейника. Впрочем, на марше армии все равно выглядят довольно убого – особенно в том случае, когда они взбираются на холмы.

Когда я говорил о сотнях воинов, я вовсе не преувеличивал. В битвах зачастую участвуют по пять сотен юнитов с каждой из сторон! Брутальный стратег после таких слов должен схватиться за голову – действительно, подобное количество контролировать классическими способами попросту нереально! И тут нам на помощь приходят герои. Достаточно выделить группу воинов, затем щелкнуть правой кнопкой мыши

Лучники до последнего не будут ввязываться в ближний бой, а постараются осыпать вражин стрелами издалека








Линия – самый удобный строй для фронтальной атаки.


Наш мирный торговый пост захватывают!

по герою – и вот уже наши доблестные вояки следуют за ним как верные собачонки! Мало того, они еще и соблюдают определенный строй. Строго говоря, существует три варианта строя, в каждом из них воины автоматически располагаются наиболее приятным способом – лучники укрываются за пехотой, кавалерия располагается с флангов. Причем, этот строй соблюдается даже в движении! Любо-дорого смотреть, как войско просачивается сквозь угольное ушко между двумя камнями или обтекает препятствие, а потом, как только представляется такая возможность, вновь восстанавливает идеальное построение! Правда, управление армиями все равно не слишком удобное, а после того, как войска ввязались в схватку, контроль над ними практически отсутствует.

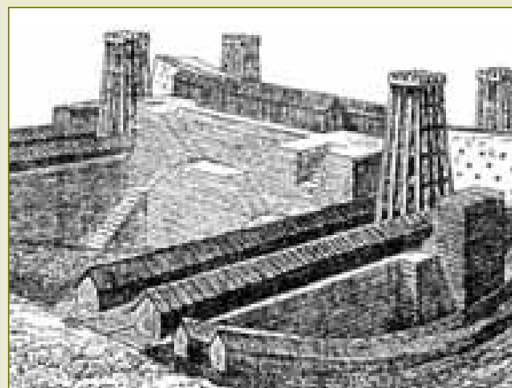
Впрочем, этот контроль и не всегда нужен. Я уже упомянул о замечательном AI ***Celtic Kings***, который помог завоевать проекту определенную известность. Приятным сюрпризом «Рима» стало то, что разработчики не стали по традиции чинить несломанное: приятный искусственный интеллект никуда не делся. В битве воины ведут себя в высшей степени логично. Например, лучники до последнего не будут ввязываться в ближний бой, а постараются осыпать вражин стрелами издалека. Тогда как тяжелые панцирники сомкнут покрепче строй и направят железную черепаху прямо в гущу врага, пока конница, подобно шакалу, будет терзать войско сбоку. Впрочем, супостат тоже не будет покорно ожидать смерти – его стратегические способности на уровне. Он будет рассылать по всей карте разведотряды, а обнаружив, что в каком-нибудь форте отсутствует достаточный гарнизон, немедленно нападет. А если вдруг ты подгонишь дополнительные войска, трезво оценит ситуацию и отступит.

Можно было бы рассказать еще о многом. Например, о системе развития персонажей. Или о магии, которая доступна представителям рас. Или об интересных и нестандартных кампаниях. Но для этого понадобилась бы еще пара статей такого же объема.

Резюмируя, можно сказать – это достойное продолжение для любителей достойных игр.

ЛИЧНОСТИ И ФАКТЫ (2)

Знаменитой личностью 2-й Пунической войны был полководец Ганнибал. Испанская армия избрала его своим вождем. Он владел даром властвовать над людьми, умел держать свои разноплеменные и разноязычные войска в беспрекословном повиновении. Истый сын своего народа, Ганнибал отличался изобретательным лукавством; для достижения целей он прибегал к оригинальным и неожиданным средствам, к разным ловушкам и хитростям, изучал характер своих противников с беспримерным тщанием. С помощью систематического шпионства Ганнибал всегда узнавал своевременно о замыслах неприятеля, и даже в самом Риме содержал постоянных шпионов.



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	8.0
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.4

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 9.0
+ Интересные кампании, качественный AI, тонкий баланс между RPG и RTS.
– Излишнее количество воинов в армии, их зачастую сложно контролировать.

ГРАФИКА 5.0
+ Трехмерные ландшафты быстры в отрисовке и не тормозят игровой процесс.
– Спрайтовые юниты портят впечатление от трехмерности, особенно на марше.

ЗВУК И МУЗЫКА 5.0
+ Красивые инструментальные композиции создают атмосферу.
– Убогие звуки битвы, не синхронизированные с происходящим на экране.

ДИЗАЙН 7.0
+ Множество различных видов войск, типов зданий, элегантный интерфейс.
– Юниты слишком малы, чтобы их можно было как-то рассмотреть.

УДОБСТВО 8.0
+ Множество «примочек» для удобства игрока, автоматизация части процессов.
– Количество войск поначалу повергает в ступор, сложно за всем уследить.

ИТОГО
Для любителей серьезных и долгих стратегий в реальном времени и не только.



7.5

SYBERIA II

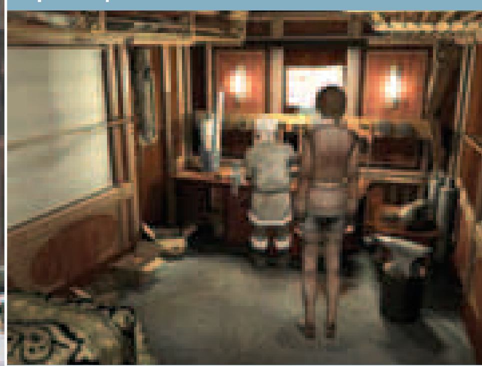
СНОВА В СНЕГА



Текст: Иван Закалинский



Где-то в Сибири, оказывается, есть и такая красотища.



Священное для каждого автоматона место – мастерская Ганса.

ЖАНР ИГРЫ	Adventure
ИЗДАТЕЛЬ	XS Games
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1C
РАЗРАБОТЧИК	Microids
ПОЙДЕТ	Процессор 450MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.0GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	syberia2-game.com

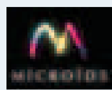
Садитесь в круг, друзья. За окном уже темно, и теплое дыхание весны практически не ощущается. Прекрасно, потому что моя история будет о зиме. О вечной зиме, со всей ее красотой и величественностью, холодом и метелями. О снеге, который способен превратить мир в сверкающую белую сказку, а в следующий миг обратиться в безжалостную и колючую метель. Эта история о Сибири. О странной Сибири, которую мы никогда не увидим. Слушайте внимательней, в наши дни такие истории днем с огнем не сыщешь.

Многие помнят первую ***Syberia***. Потрясающе красивый мир зимы, в сердце которой существует остров, ставший последним пристанищем для выживших после ледникового периода мамонтов. Именно этот остров стал целью жизни немножко сумасшедшего человека, обладающего гениальной способностью создавать невероятные механизмы – автоматоны. Поиски именно этого изобретателя, Ганса Воралберга, заставили Нью-Йоркского адвоката Кейт Уолкер отправиться в глубину заснеженной России на сконструированном Гансом поезде с заводным механизмом. Для этого поезда был создан автоматон, которого зовут Оскар. Три героя, одна цель и много волшебных часов, проведенных за игрой. Syberia была глотком свежего морозного воздуха в душном мире рудиментарного ныне жанра квестов. И поскольку в первой части история не закончилась, нам предстоит снова отправиться в сверкающий мир зимы, чтобы стать свидетелями окончания этой красивой сказки.

СКАЗКА – ЛОЖЬ?

Оригинальная игра привлекала к себе внимание прежде всего атмосферой, созданной при помощи графики, игровым процессом и, конечно же, сюжетом. Немножко сумасшедшее путешествие по наполненным механическими творениями Ганса станциям железной дороги, интересные и живые персонажи, происходящие на глазах у игрока изменения во внутреннем мире главных героев – все это было невероятно притягательно. В ***Syberia II*** дела, к большому сожалению, обстоят несколько хуже. Из яркого и самостоятельного персонажа главная героиня Кейт Уолкер превратилась в своего рода инструмент, единственным призванием которого стало претворение мечты старика Воралберга в жизнь. Порвав связь с оставшимся в Нью-Йорке привычным миром, Кейт потеряла свою индивидуальность, ее образ стал бледней, а того завораживающего процесса изменений, происходящих внутри человека, больше нет.

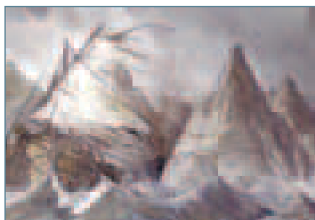
Главная характеристика игрового процесса – логичность и хороший баланс между сложными и легкими загадками



О КОМПАНИИ

Французская компания Microids на рынке уже долгое время – с 1985 года. За это время она успела выпустить порядка 15 игр для разных платформ (среди них такие проекты, как Amerzone, Post Mortem, Syberia и Tennis Masters Series), и с 1995 занимается не только разработкой, но и публикацией компьютерных игр.





Та же проблема с Гансом Воралбергом. Хотя в первой части этот персонаж появляется на сцене почти в самом конце, на протяжении всей игры мы видели его изобретения, листали страницы его жизни, мы буквально загорались его детской мечтой увидеть мамонтов на острове Сайберия (Syberia). Кого же мы видим здесь? Дряхлого старика, почти ничего в жизни уже не желающего, сильно больного и терзаемого только одному ему ведомыми идеями. К своей мечте он идет как бездушный робот – тупо и упорно. Нет, это совершенно точно не тот гений, которым мы восхищались в Syberia.

Единственная отрада – Оскар. Этот автоматон сохранил все свои характерные черты из первой части игры, все еще ярко выступает тогда, когда это предусмотрено сценарием, а ближе к концу блестяще выполняет возложенную на него создателем нелегкую роль. Ты поймешь, о чем я, когда дойдешь до того места.

Остальные персонажи серые, им не хватает яркости второстепенных персонажей из оригинала. Разве что преследующий Кейт повсюду Юки – наполовину тюлень, наполовину собака – достоин похвалы. Эта пушистая ошибка природы способна вызвать улыбку и то чувство, которое возникает, когда смотришь на маленького щенка, который деловитым комочком вышагивает рядом с хозяином.

ИСКАТЬ

Игровой процесс не изменился со времен первых point-and-click квестов. Указываем мышкой герою куда идти, что подбирать или использовать и с кем говорить. Ставший бичом почти всех квестов *пиксельхантинг* – поиск ключевых для прохождения предметов, практически не отличимых от окружающего мира, – в игре наблюдается в минимальном количестве. Важные предметы сразу обращают на себя внимание и

ФАКТЫ

3 главных персонажа

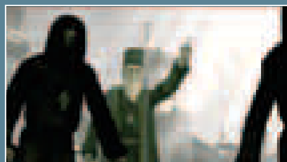
2 относительно удачных персонажа

1 нечеловечески фанатичный священник

1 скоростной спуск с горы в гробу

100 неотвеченных вопросов после окончания игры

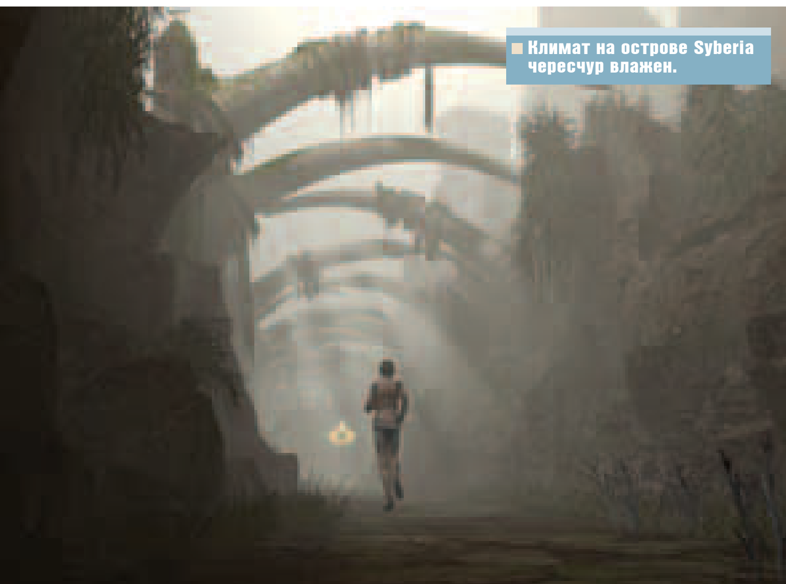
1000 килограмм снега одновременно в кадре



ЗЛОДЕИ

Несмотря на то, что оригинальная игра прекрасно обходилась без Злодеев, во второй части разработчики решили, что без них никуда. Встречайте: Иван и Игорь, злые русские охотники за слоновой костью. Два брата, один из которых хитер и носат, а другой туп и громоздок аки медведь. Услышав, что Кейт путешествует в поисках мамонтов, ребята быстро смекнули, что появился шанс нарубить бабок. И тогда они начали собственную погоню за белым золотом. Обоих персонажей мы тысячу раз видели в других играх, и создается впечатление, что разработчикам просто не хватило фантазии включить в игру другие движущие сценарий элементы.



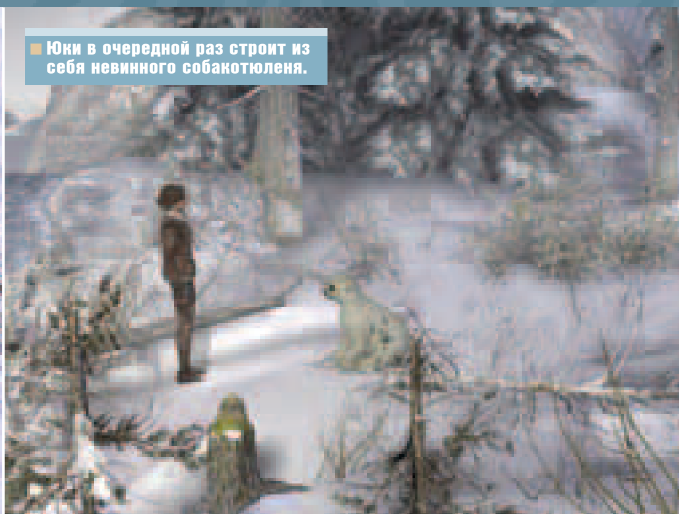


Климат на острове Syberia чересчур влажен.



Честно говоря, я несколько раз пытался заговорить с пингвинами.





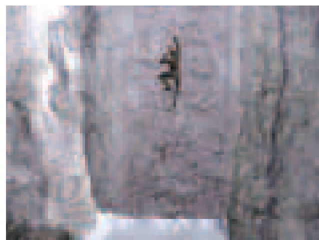
Юки в очередной раз строит из себя невинного собакотюленя.







ПОВИСИМ?



К сожалению, как и первая часть, игра болезненно реагирует на переключение в систему нажатием ALT+TAB. Если у первой после этого начинались проблемы с моделями, то вторая просто зависает.

обладают достаточными размерами, чтобы избавить нас от необходимости обшаривать мышкой каждый миллиметр локации. Загадки довольно просты и логичны – я бы и сам поступил так в реальном мире. Для некоторых существуют подсказки, в виде реплики персонажа или строки в книгах, которые теперь действительно приятно читать – хороший язык и красивые картинки располагают. Есть, конечно, и такие загадки, до решения которых додуматься практически невозможно. Но их количество очень мало и процесс тупого применения всех доступных в инвентаре предметов на тот или иной «ключевой» объект локации в игре почти отсутствует. Большой комплимент для квеста.

Кроме стандартных загадок присутствуют и пазлы, довольно оригинальные и в меру сложные. К каждому из них можно найти ключик. Нужно просто хорошенько изучить принцип их работы.

Главная характеристика игрового процесса – логичность и хороший баланс между сложными и легкими загадками с явным перевесом в сторону последних, что, на взгляд бывалых квестовиков, может показаться минусом.

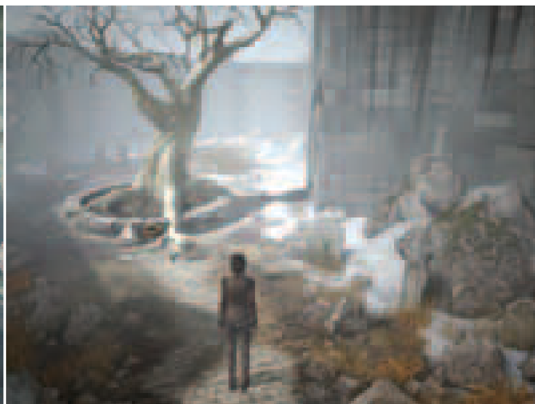
Все столько же внимания в игре уделяется диалогам – мало того, что их просто приятно слушать, так без них зачастую невозможно продвинуться в прохождении. К счастью, догадаться с кем надо поговорить – совсем нетрудно; а подсказок разговоры в себе скрывают немалое количество.

Персонажи второго плана серые, им не хватает яркости второстепенных героев из оригинала

ПРОИЗВЕДЕНИЕ ИСКУССТВА

Главный художник и вдохновитель игры – Бенуа Сокаль (Benoit Sokal). Игравшим в Syberia и ***Amerzone*** это скажет о многом, а пропустившим эти два проекта достаточно просто









Деревушка эскимосов словно соткана изо льда.



взглянуть на скриншоты. Перед нами уникальная игра: каждая локация – настоящая картина, которую можно без стыда установить в качестве обоев для рабочего стола, а то и превратить в симпатичный плакат у себя на стене. Задники, демонстрирующие заснеженные станции, величественный православный собор, затянутую во льды деревушку местных эскимосов и другие примечательные места Сибири, просто поражают. Теперь, когда я буду говорить слово «красиво», я буду вспоминать эту игру.

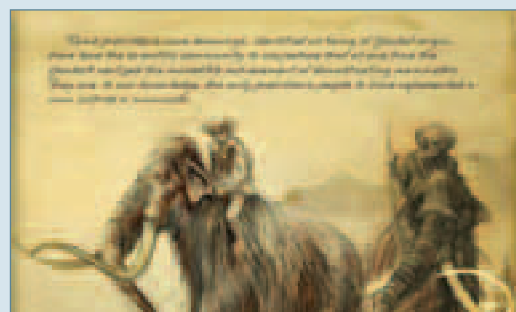
Статичные локации из первой части местами стали живее: по ним летают птицы, срывается с крыш снег, хотя движения в кадре не так много, оно все равно способствует глубокому погружению.

Под стать задникам и прекрасно анимированные и слепленные из полигонов модели. Грация Кейт Уолкер, механические движения Оскара, старческое шарканье Ганса – аниматоры постарались на славу. Единственное нарекание – текстуры на моделях не слишком четкие, но это все придирки.

Звук и музыка не менее великолепны. Стук каблуков о дерево, металл, хруст снега, звук работы множества механизмов радуют четкостью и кристальной чистотой. Озвучка персонажей тоже держит марку. Все актеры из первой части на месте, все также убедительно отчитывают свои тексты, заставляя верить в то, что это говорят персонажи игры, а не дяденьки и тетеньки в студии. Музыка, к сожалению, появляется не так часто, как хотелось бы. Но появляется всегда вовремя, чтобы создать то или иное настроение. Прекрасный инструмент в руках умелого режиссера.

ДНЕВНИК ИССЛЕДОВАТЕЛЯ СИБИРИ

Скажи честно, ты когда-нибудь читал полностью книги, которые добавляют в некоторые игры разработчики? Те многостраничные фолианты, один вид которых вызывает ужас? А ведь частенько в книгах скрываются подсказки для дальнейшего прохождения. Добрые разработчики Syberia 2 решили значительно облегчить нам жизнь: во время прохождения нам достается дневник миссионера, отправленного на переведение в веру истинную небольшого племени эскимосов в глубине Сибири. Кроме того, что язык дневника располагает к вдумчивому чтению, его страницы еще и украшены великолепными иллюстрациями. Вот так надо делать внутриигровое чтиво.



ЗАКОН СИКВЕЛА

Странный квест: прекрасное исполнение, игровой процесс выглядит таким же свежим и увлекательным, как и раньше, но зияющий примитивными дырами сюжет все портит. Сравнения с первой частью он не выдерживает: создается впечатление, что над ним работали уже совсем другие люди. В основном поэтому игру нельзя назвать шедевром. Но тем не менее, на фоне полного отсутствия нормальных квестов игра смотрится очень хорошо. И не более того.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 7.8

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 7.3

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Логичные и интересные головоломки, хороший баланс сложности прохождения.
– Сюжет предсказуем и шероховат, персонажи бледны и мало выразительны.

ГРАФИКА 9.0
+ Задники локаций похожи на картины, модели и анимация на высоком уровне.
– Нареканий практически нет. Разве что ряду текстур не хватает четкости.

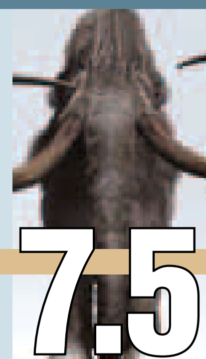
ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Звук и музыка прекрасно справляются с отведенной им ролью в игре.
– Музыка могла бы играть и несколько чаще. Хотя это дело создателей.

ДИЗАЙН 8.0
+ Мир Сибири, наполненный гениальными творениями Ганса, прекрасен.
– Те же проблемы с сюжетом и персонажами. Слишком плоско и примитивно.

УДОБСТВО 9.0
+ Удобно, просто и полностью отвечает своим игровым задачам.
– Не хватает возможности мгновенного перехода из одной локации в другую.

ИТОГО

Классический пример случая, когда сиквел получился хуже оригинала.



7.5

CRYSTAL KEY II: THE FAR REALM

БЕЗ ЛИЦА



ЖАНР ИГРЫ	Quest
ИЗДАТЕЛЬ	DreamCatcher Interactive
РАЗРАБОТЧИК	Earthlight Productions
ПОЙДЕТ	Процессор 600MHz, 64Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.adventurecompanygames.com



Водопад все-таки анимирован – нонсенс для мира навеки замерших скал, безлюдных городов и неподвижного неба.



Коля сможет кататься на лодке и летать на реактивном ранце. Впрочем, это все та же смена локаций – не более.



О КОМПАНИИ

Earthlight Productions – довольно странная, зловеще таинственная контора. Crystal Key II: The Far Realm – пока единственный числящийся за ней проект. Мало того, у студии нет официального сайта, а крупнейшие игровые ресурсы на запрос о ней недоуменно разводят руками, мол ‘no information is currently available’.

Текст: Роман «ShaD» Епишин

Об упадке, который медленно, но верно настигает жанр квестов, говорится и пишется немало. Возможно, даже слишком много. Бесспорно, видные представители жанра время от времени еще появляются на свет, но численный перевес все равно за посредственностями. Здесь и недавний *Jack the Ripper* на пару с *Black Mirror*, и большинство адвенчур от Cryo. Однако я, признаюсь, и не подозревал, насколько глубока та задница, то есть яма, в которую катится жанр. Не подозревал, пока не увидел *Crystal Key II: The Far Realm* – яркое проявление поразившего квесты недуга.

НАЧАЛ ЗА ЗДРАВИЕ

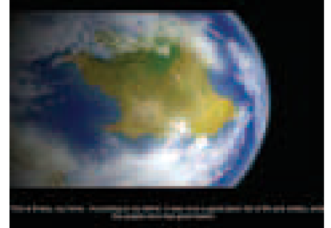
Хотя начало, как водится, не предвещало беды. Больше того, сюжетная завязка показалась мне очень даже аппетитной. Игра перенимает эстафетную палочку у предшественницы и вновь приглашает нас на далекую планету Эвани. Поверженный в первой части враг – злобная раса «чужих» – вновь угрожает благополучию мирных поселенцев, а заодно и здоровому сну жителей окрестных планет. Причем угрожает не оружием и смертью, а тихим порабощением. Эванианцы перестают чувствовать вкус жизни, превращаются в бездушные автоматы, зацикленные на выполнении своих обязанностей. Разобраться в происходящем и спасти вселенную надлежит... кому бы ты думал? Точно, нам – выступая от лица юноши по имени Кол (Call, но читается строго через «о»!). Кстати, именно Колин папа сыграл ключевую роль мирового спасителя в оригинальной игре, но теперь он пропал. И мама у Коли тоже пропала. Собственно, даже зазомбившихся эванианцев на пустынных улицах мрачного города нет.

Первые, и, пожалуй, самые интригующие моменты игры (точнее, заставки) являют нам одинокого пригорюнившегося Коляна, к которому внезапно приходит женщина. Только не подумай чего хорошего, Crystal Key II, к сожалению, – не эротический квест. Мадам пытается что-то сказать, но два закованных в броню воина грубо затыкают фонтан ее красноречия. После всей этой сцены Коле остается блокнот, ключ и непонятный агрегат, напоминающий сильно упрощенный портал из сериала «Звездные Врата». Только вот беда, вся интрига заканчивается аккурат с последним кадром вступительного ролика и первым кадром собственно игры.

КОНЧИЛ ЗА УПОКОЙ

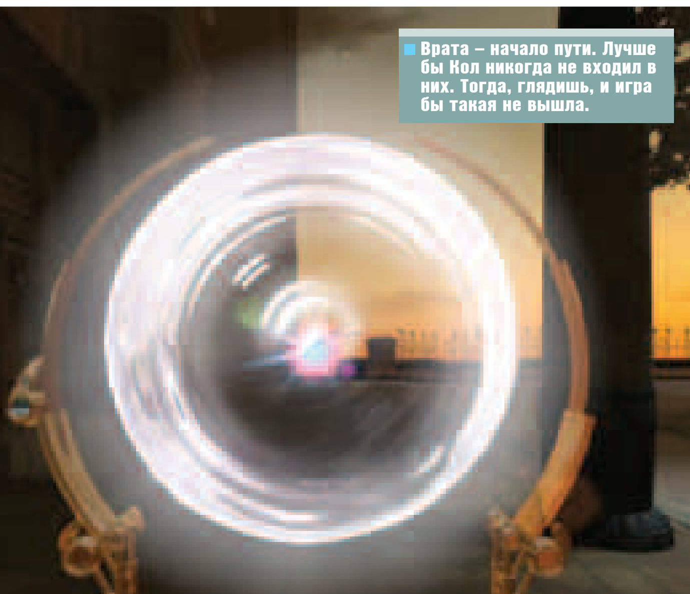
Окружающий мир предстает перед нами набором слайдов. В квестах, правда, используют термин «локация», но называть так череду статичных картинок палец не поднимается. Унылые пейзажи отображаются в перспективе от первого лица, что, впрочем, не имеет ничего общего с эффектом присутствия. Я бы вообще сравнил такую подачу окружения с ***Necronomicon***, да не хочется оскорблять последний. Если состряпанная на основе творчества Лавкрафта

ЧУЖИЕ БЕДЫ



Одна из основных ошибок разработчиков – отвлеченность игрового процесса от мрачного прошлого Кола. О злодеяниях врага мы узнаем лишь из письменных текстов и диалогов. Ни одна заставка не показывает безжизненные толпы порабощенных эванианцев, локации большей частью демонстрируют умиротворенный пейзаж, а не разрушенные города и истощенные планеты. В конце концов, даже родителей Кол толком не вспоминает. Игрок не может проникнуться горем осиротевшего героя, возненавидеть врага. Он должен лишь методично решать головоломки, двигаясь по сюжетной колее к финалу.

Придумывая сюжет, в глубоком унынии находились сценаристы. В трудах над графикой тихо сходили с ума программисты и дизайнеры

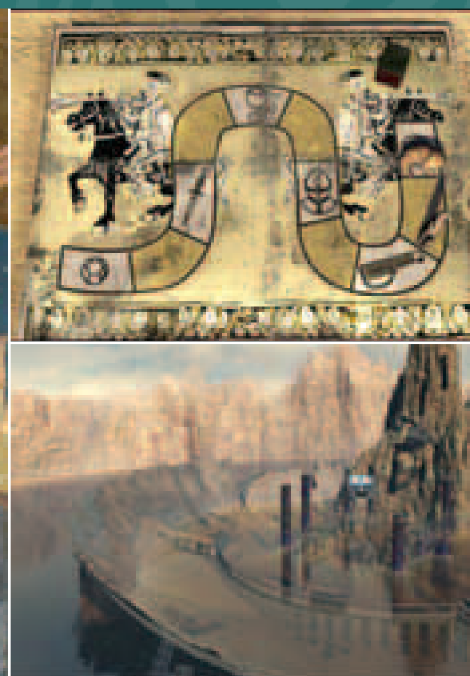


Врата – начало пути. Лучше бы Кол никогда не входил в них. Тогда, глядишь, и игра бы такая не вышла.



Огромные пространства преодолеваются за пару кликов – сомнительный плюс такого построения геймплея.


Полюбоваться с высоты пейзажем не удастся. Нужный слайд разработчики не заготовили.



игрушка является тем коготком, которым квесты еще цепляются за жизнь, то Crystal Key II – раковая опухоль в чистом виде. Тусклый антураж мало того, что не интерактивен, так еще и загнан в жалкие 800x600 пикселей. Хотя даже разрешением нельзя объяснить, какого черта контуры предметов на расстоянии пары метров от нашего виртуального носа кисло расплываются. Кол, по крайней мере, ни в одном из роликов на близорукость не жаловался.

Стоит отдать должное разработчикам – размытость картинки на геймплей не влияет. Поскольку отличить нужные предметы от декоративных фрагментов зрительно практически невозможно, поиск ведется банальным дедовским пиксельхантингом. Иными словами, тщательным сканированием экрана игровым курсором, который, наткнувшись на полезную в хозяйстве вещь, меняет цвет. В общем-то, игру можно было сделать, например, черно-белой, или же просто с черным экраном. На игровой процесс это, в принципе, повлияло бы несильно.

А хозяйство здесь нехитрое. Который уж десяток квестов мы подбираем всякие ключи да записки с блокнотами в надежде миновать очередной сюжетный зигзаг... Crystal Key II прилежно делает свой вклад во всеобщее занудство, заставляя игрока возиться все с теми же ключами, бумажками и блокнотами. Конечно, несколько достойных пазлов на всю игру отыщется (вроде настольной игры с одним из NPC), но они – как мертвому припарки. Еще есть диалоги. Ничем не примечательные чудаки невыразительными голосами произносят малозначимые фразы. Неисправимые оптимисты, рассчитывающие найти отдушину хотя бы в разветвленной диалоговой системе, могут покинуть помещение. CK2 вам, к сожалению, предложить нечего, ибо беседы, как и вся игра, линейнее канцелярской линейки, и результат задушевного разговора всегда одинаков и предопределен заранее.

Создается впечатление, что коллектив **Earthlight Pro-**

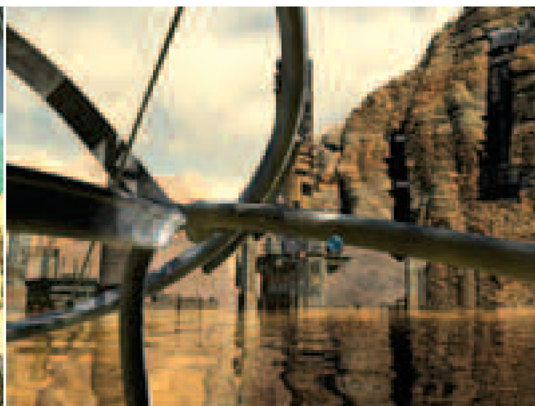
ИТОГИ ВТОРОЙ ПЯТИЛЕТКИ

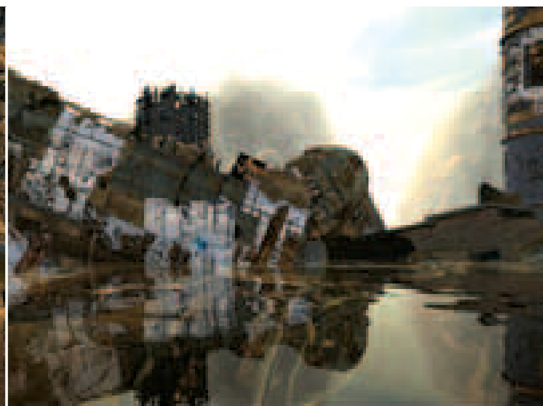
Первая часть Crystal Key увидела свет в 1999 году. Ее разработкой компания DreamCatcher занималась целых 5 лет. Получившийся продукт стилистикой игрового процесса здорово напоминал проекты серии Myst: вид от первого лица, путешествия по статичным локациям... Оно и мудрено: уже тогда сериал по праву считался законодателем мод в жанре, да и сейчас чувствует себя вполне прилично, не собираясь на покой. Правда, Crystal Key никак не дотягивал до уровня культового творения Cyan Productions. Быстро покрытый пылью забвения типичный середняк едва ли оставил о себе хоть какую-то память. Минуло еще пять

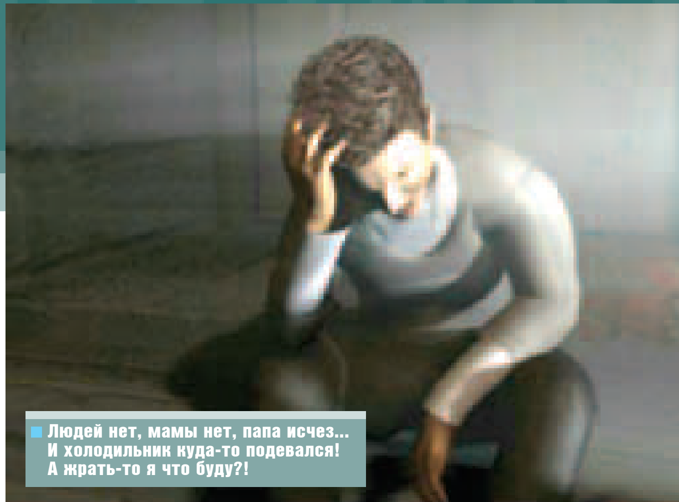


лет, и вот у нас в руках сиквел. Тот же «мистообразный», но лишенный всякого шарма геймплей, неплохая сюжетная завязка и совершенно невыразительный, обделенный атмосферностью игровой мир. Если кому-то нужно руководство «Как бездарно убить пять лет», обращайтесь в DreamCatcher.









Людей нет, мамы нет, папа исчез... И холодильник куда-то подевался! А жрать-то я что буду?!



Ни бармена, ни еды. Мужайся, Колян.



У кого на этой планете самые большие яйца?



У него! Обладатель огромного яйца собственной персоной.

ductions, работая над Crystal Key II, переживал суровую творческую депрессию. Придумывая сюжет, в глубоком унынии находились сценаристы. В трудах над графикой тихо сходили с ума программисты и дизайнеры. Озвучивая героев и сочиняя музыку, пили с тоски звукорежиссеры и композиторы. Заунывный вой ветра, однообразные скрипы и шорохи ничуть не оживляют мертвых локаций. Хотя на фоне безраздельно царствующей замогильной тишины (!) и такая озвучка – за счастье.

Зато сохранения в игре загружаются практически мгновенно: сам Crystal Key II очень лоялен в отношении системных требований и предельно прост в обращении. Что, впрочем, неудивительно: эту игру сочли бы морально и технически устаревшей еще года три назад. Подавляющее большинство «головоломок» сводится к примитивному поиску и применению предметов, а потому не только голову – ноготь сломать нельзя. Жаль, что неоспоримые достоинства проекта этим исчерпываются.

ТОСКА БЕЗ НАЧАЛА, ТОСКА БЕЗ КОНЦА

Один мой приятель, увлеченный квестами всерьез и надолго, после беглого знакомства с Crystal Key II заявил: «А что, нормальный квест». Ужаснее всего, что он прав. Crystal Key II: The Far Realm – совершенно нормальный квест, нормальный до головокружения, боли в висках и тошноты. В нем есть все, что формально должно быть в представителе этого жанра, и нет ничего, что не соответствует выработанным за годы канонам.

Такие квесты были год назад, два года назад, даже пять лет назад. И пока одни люди стараются сделать нам красиво и интересно (точнее – красивее и интереснее), другие делают такое. Свою зарплату они, конечно, отработали. Но вот результат их труда не стоит и половины своей цены. Увы, избегая новаций и отступлений от правил, разработчики лишили свое детище оригинального стиля, лишили уникальной атмосферы. Лишили игру лица.

ФАКТЫ

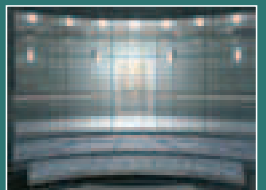
3 чужих мира, антуражем смахивающие на Австралию

10 вариаций пейзажа, неспособных развеять тоску

47 статичных локаций, навевающих мысли о суициде

2 диска медленно, но верно сводящего с ума занудства

2 минуты хорошей музыки на всю игру



ТОЧКА ЗРЕНИЯ



СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА 5.9

ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ 3.1

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

\+ Простые головоломки по зубам даже мало знакомым с квестами игрокам.

– Наблюдать унылые слайды мертвых локаций здоровый человек долго не может.

ГРАФИКА 4.0

\+ Низкие системные требования, быстрая загрузка, редкие красивые пейзажи.

– Низкое разрешение, размытость удаленных предметов, минимум анимации.

ЗВУК И МУЗЫКА 4.0

\+ Композиция из игрового меню мне, как ни странно, очень понравилась.

– Половина игры – в гробовой тишине, а имеющийся звук жутко однообразен.

ДИЗАЙН 5.0

\+ Есть локации открытые, есть закрытые – в нашем тяжелом случае уже плюс.

– Безжизненность инопланетных пейзажей стойко ассоциируется с моргом.

УДОБСТВО 6.0

\+ Для игры требуется лишь мышь, а интерфейс сводится к полоске инвентаря.

– Проклятый пиксельхантинг жил, жив и, видимо, еще нас с тобой переживет.

ИТОГО

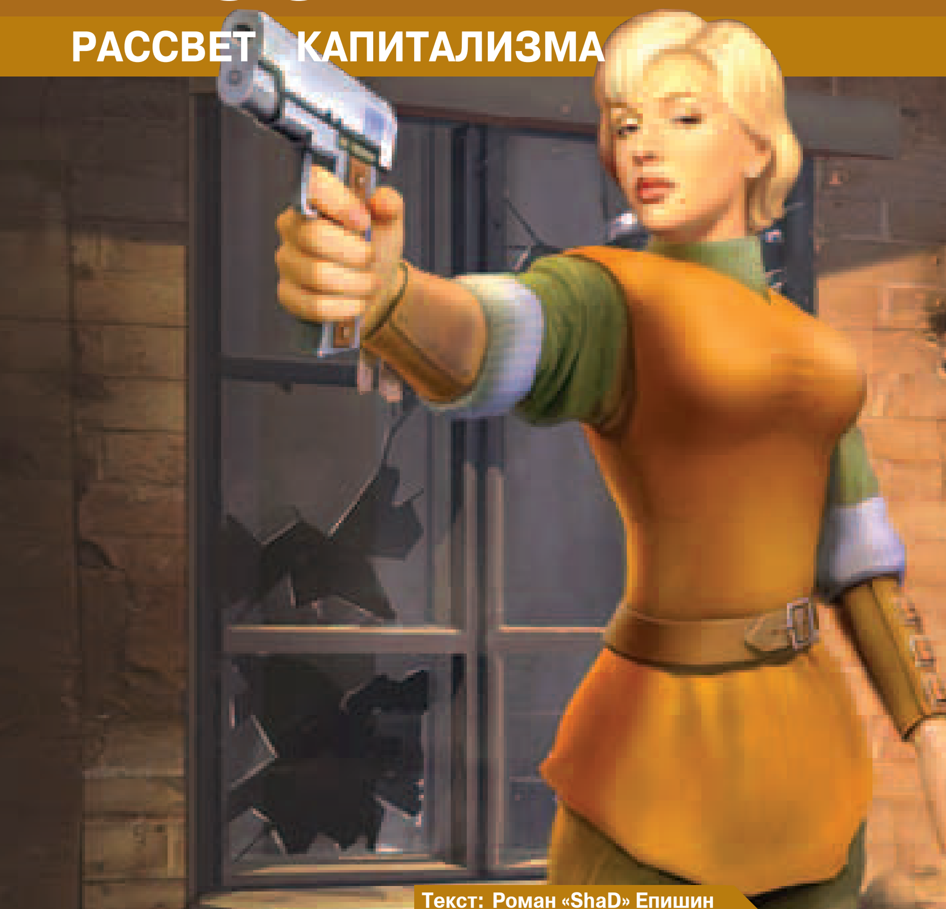
Абсолютно типичный представитель жанра, и потому за жанр так страшно.



4.0

ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ

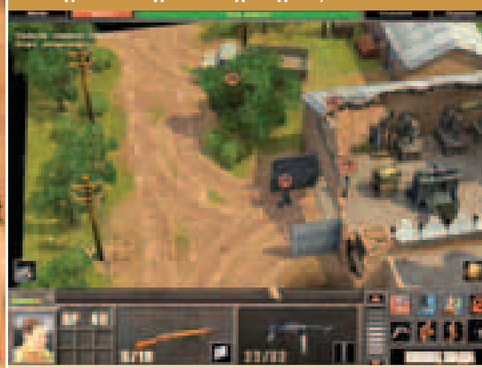
РАССВЕТ КАПИТАЛИЗМА



Текст: Роман «ShaD» Епишин



От ранений на героях проступают кровавые пятна. При попаданиях солдаты иногда падают, потом встают.



Фонарный столб – не лучшее укрытие от головорезов. Особенно для мужчины моих габаритов.

ЖАНР ИГРЫ	Turn-Based Strategy
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	1С
РАЗРАБОТЧИК	Nival Interactive
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 2.2GHz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.nival.ru/rus/sa_info.html

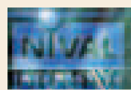
Сказать, что *«Операцию Silent Storm»* заметили – ничего не сказать. «Лучшая игра жанра Turn-Based Strategy 2003», «Лучшая отечественная разработка 2003», высокие оценки в российской и западной игровой прессе. Игрушка оказалась счастливой обладательницей физического движка, который сделает честь любому современному экшену. Невероятная интерактивность, близкая к пресловутому rag doll физика, отличная анимация персонажей сочетались с высокодетализированной трехмерной графикой. Если не революцию, то, как минимум, легкий путч проект произвел.

Между тем, **Nival Interactive** продолжает заниматься привычным делом – поражает мир. Взбодрить поклонников TBS на этот раз призвано комплексное дополнение ***«Операция Silent Storm: Часовые»***. Насколько успешно справляется оно со своей задачей, мы сейчас и выясним.

МИР, ТРУД И КАПИТАЛ

Предлагаю сразу расставить точки над 'i' и закорючки над «й». Если ты ждешь от адд-она дюжину новых миссий, пару свежих героев, ранее не встречавшихся брифингов и ворох недавно натыренной амуниции, то обратился явно не по адресу. Ведь в **Nival** не ищут легких путей. Сотрудники компании, как истинные корейские пионеры, сами создают себе трудности, а потом сами их героически преодолевают. Видимо, в таких нездоровых условиях и родилась идея «Часовых». Начать хотя бы с того, что по сюжету новой игрушки вторая Мировая осталась в прошлом. Офицеры в парадных мундирах более не будут пугать нас хлопушками-маузерами, а автоматчики в серых плащах перестанут гуськом расхаживать под окнами. На дворе светит солнце, заливаются птички и радостно дымят автомобили. Правда, наш главный герой к окружающей идиллии равнодушен, ибо ему очень нужны деньги (кушать хочется), а умеет он только воевать. В таких условиях предложение тайной организации «Часовые» пополнить ее ряды оказывается более чем заманчивым. Общество сие включает ветеранов второй Мировой и создано с целью противостоять другой, не менее тайной тусовке под названием «Молот Тора». В последнюю вошли классические плохие парни, мечтающие о господстве над миром, массовом геноциде и повышении цен на спиртное. Негодяи, в общем, отъявленные. Собственно, на конфликте противоборствующих объединений и строятся миссии. То «мо-

В окружающую среду адд-она с окончанием войны просочилось гнилостное, тлетворное влияние капиталистического Запада



О КОМПАНИИ

■ Писать о Nival Interactive – одно удовольствие. Гордость за отечественный игропром бьет через край. Всего семь лет существования, а компания уже подарила миру такие шедевры, как *«Аллоды»*, *«Проклятые Земли»*, *«Демиурги»*, *«Операция: Silent Storm»*. С Nival сотрудничают Strategy First, Ubisoft и другие киты индустрии.



лотовцы» важный документик отыщут и стырят – приходится обратно выкрадывать. То «Часовые» чего-нибудь вкусное раскопают, а потом со стрельбой отбиваются. Иными словами, не адаптировавшиеся после войны ветераны развлекаются на славу.

Правда, величие трудов разработчиков отнюдь не в сюжете. Он вообще отдает перебродившими **X-Files** и смотрится, на мой взгляд, менее выгодно, чем истории о диверсионных вылазках в период второй Мировой из оригинальной игры. Кардинальной ревизии подверглось положение игрока во вселенной Silent Storm. Раньше наша команда являла собой группу настоящих героев, ради которой все не то, что жизнь, последнюю бутылку пива, не моргнув, готовы были отдать. В окружающую же среду адд-она с окончанием войны просочилось гнилостное, тлетворное влияние капиталистического Запада. Игра насквозь коммерционализирована. Работая на Часовых, ты предстаешь самым обыкновенным наемником, получающим гонорары за миссии. Хочешь между заданиями подлечиться на базе? Пожалуйста, за твои деньги тебя и зашьют, и заштопают. Эх, где та добрая голубоглазая медсестренка, делавшая все (хе-хе) бесплатно… Ей на смену пришел плешивый доктор, у которого зимой снега не допросишься. Желаешь вооружиться перед очередным походом? Милости просим. Тут вот у нас базуки с гранатами, здесь винтовочки всех годов и моделей, автоматики не забывайте, товарищи, автоматики сегодня начищенные, свежие! Только арсенал тоже придется оплачивать. И если в средствах ты ограничен, пойдешь на задание с одной финкой как скот на бойню – никого это не волнует. Наконец, главный облом сезона. Идти бить врагов человечества из одних лишь идейных соображений никто не хочет. Напарников на вы-

ФАКТЫ

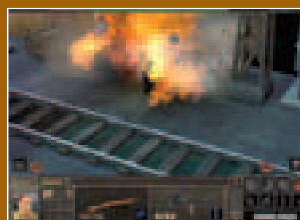
1 новая сюжетная кампания и 4 варианта финала

17 новых видов оружия, включая секретные образцы

2500 условных единиц за самого дешевого наемника

54 мужских и 15 женских лиц для создания персонажа

4 готовых героя на выбор, причем один из них – женщина



ЧЕГО ИЗВОЛИТЕ? БУДЕТ СДЕЛАНО!

В предрелизных анонсах разработчики не раз обращали наше внимание на свою готовность учитывать пожелания игроков при подготовке адд-она. И ведь действительно учли! Не секрет, что одной из серьезных проблем оригинальной игры была несбалансированность уровней сложности. На низшем жилось слишком беззаботно, а уже на среднем начинался ад. Выход из ситуации «ниваловцы» нашли в регулируемом уровне сложности. Настройке подвергается практически все: количество единиц жизни и очков действия у противников, величина наносимых врагами повреждений, вероятность поломки оружия и ряд других параметров.





■ Стоя на посту, он самозабвенно курил бамбук, гонял балду, валял дурака и занимался прочими непотребствами.



■ Кара не заставила себя ждать.



Даже под дулом автомата жадный оружейник отказывается делать скидки постоянным клиентам.

Тушить окурки в бочке с бензином оригинально, хотя и немножко опасно. Курение вредит вашему здоровью!

СВЕЖЕЕ МЯСО!



Озвучка игры в целом выполнена на уровне. Разве что некоторые реплики кажутся, мягко говоря, неуместными. Так, мой персонаж, замечая нового врага, с нездоровой плотоядностью постоянно кричит: «Свежее мясо!».

бор – хоть ешь (не скажу, чем), только сеять светлое, доброе, вечное меньше, чем за $2500 никто не согласен. И это притом, что твои подвиги во имя мира, труда, мая, июня и августа поначалу оплачиваются скупердяйски скромно – баксов 500 за миссию.

С таким раскладом совершенно иначе воспринимается сбор трофеев. Если на полях сражений оригинальной Silent Storm мы обирали лишь особо зажиточных супостатов, обладателей навороченных пулеметов или гранат, то здесь в цене каждый ржавый парабеллум и сломанный нож. Ведь все это на базе сдается жадному дядьке, и пусть платит он гроши, выбирать не приходится. Впрочем, особо ценные вещи можно не продавать, а отложить в личный шкафчик до лучших времен.

Ну и, пожалуй, последней новинкой родного перевалочного пункта стал ремонтный цех. Футуристичного вида боевые костюмы, явный прообраз Heavy Gears, фигурировали еще в военное время. Теперь на базе их можно ремонтировать. За солидную порцию хрустящих таньгэ, естественно.

Напарников на выбор – хоть ешь (не скажу, чем), только сеять светлое, доброе, вечное меньше, чем за $2500 никто не согласен

БЫЛО – СТАЛО

Кардинальные перемены засим исчерпываются, хотя для простого дополнения их с лихвой хватает. Да и детализированная графика вкупе с абсолютно нехарактерной для жанра интерактивностью по сей день смотрится на твердое отлично, вмешательство хирурга пока не требуется. Гранаты все также лихо разрушают полы и подчистую сносят двери. Пулеметные очереди весело дырявят стены. Дурные пули правильно рикошетят, а стекла с задорным звоном бьются. Убиенные, в свою очередь, замирают в самых

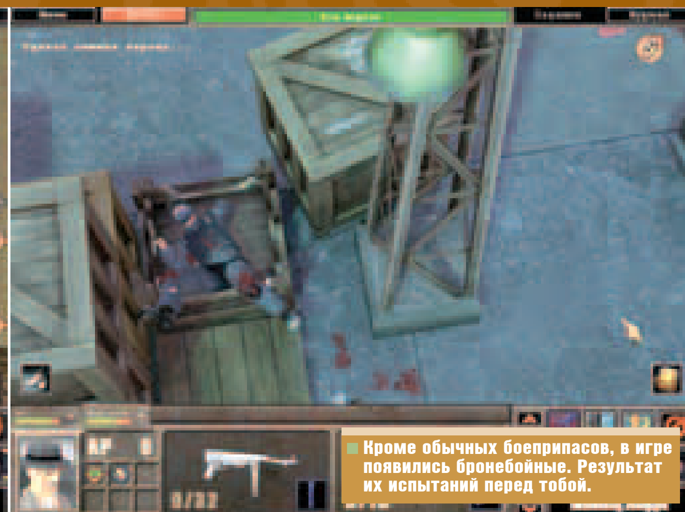




Не подумай чего плохого! Мужчины в грузовике просто умерли.




Каким образом очередь в грудь оторвала несчастному голову – навсегда останется загадкой.


Кроме обычных боеприпасов, в игре появились бронебойные. Результат их испытаний перед тобой.

хитровывернутых позах, не снившихся даже создателям Кама-Сутры. Разумеется, в первозданном виде сохранилась сама основа геймплея. Если быть более точным, то жанр игры определяется как «пошаговая тактика», а не просто Turn-Based Strategy. Попав на карту-миссию, команда начинает поиск противников, обычно в реальном времени. Чуть за углом мелькнула тень врага, и вот мы в привычном пошаговом окружении, где вопрос жизни и смерти зачастую решает количество action points. Не чужд героям и опыт, внебрачный сын ошибок трудных. Матерея в боях, доблестные труженики ножей, винтовок и пистолетов приобретают полезные способности, вроде ускоренного привыкания к оружию. Между прочим, полезное умение. Ведь пристреленный ствол – залог повышенной точности огня. Оружие характеризуется не только дальностью стрельбы и величиной повреждений, но также степенью износа. Видавший виды пистолет запросто может заклинить в самый неподходящий момент, пред лицом до зубов вооруженного неприятеля. На этот случай рекомендуется выучить «Отче наш». Испорченные средства уничтожения себе подобных жадина-оружейник подвергает еще большей уценке. А потом ведь как новые впаривает!

ЗАПЛАТКИ ИНТЕРФЕЙСА

Внедрение в игру капиталистических ценностей потребовало провести косметический ремонт интерфейса, что и было незамедлительно сделано. Самая приятная его деталь – экран сбора трофеев, всплывающий при выходе из миссии на глобальную карту. Там отражены все вывалившиеся из поверженных супостатов предметы – набивай карманы в свое удовольствие. Правда, собирать добычу непосредственно во время боевых действий все также непросто. Многие предметы очень невелики, приходится тратить время на прицельное кликанье. Из приятных мелочей еще стоит отметить значки, отражающие состояния противников: встревоженность, отвлеченность, растерянность.



ВОЙНА ПО КЕЙНСУ

Оригинальность очередного творения Nival, вне всяких сомнений, достойна высокой оценки. Адд-он в стиле «десять новых уровней» в планы компании явно не входил, и мы, по сути, получили свежий, самоценный продукт. К слову, присутствие оригинальной ***«Операции Silent Storm»*** на жестком диске совершенно необязательно для игры в «Операцию Silent Storm: Часовые». Другое дело, как отнесутся к повальной коммерциализации фанаты. Я, например, от нее не в восторге. Особенно тяжко начинать, ибо суровый финансовый кризис просто не позволяет насладиться всеми аспектами геймплея. Но тут, скорее, дело вкуса, а не мастерства разработчиков. Благо, с последним у Nival Interactive по-прежнему все в порядке.



МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 7.0
+ Вдумчивый геймплей увлекает всерьез и надолго, появилась экономика.
– Из-за финансовых проблем поначалу приходится туго – появилась экономика.

ГРАФИКА 9.0
+ Все также красиво, высокодетализировано и интерактивно.
– Многие убитые противники почему-то лишены головы. Баг или зверство?

ЗВУК И МУЗЫКА 8.0
+ Каждый материал при контакте с пулей звучит по-своему.
– Иногда реплики персонажей поражают идиотизмом (см. врезку).

ДИЗАЙН 8.0
+ Неизменно стильные локации, настоящая экскурсия в послевоенную Европу.
– Разве что некоторые карты, вроде разрушенного города, слегка скучноваты.

УДОБСТВО 8.0
+ Полностью контролируемая камера позволяет разглядеть бой со всех сторон.
– «Долговсплывающих» подсказок приходится ждать секунд по пять .

ИТОГО
Свежо и оригинально (для SS), вот только оригинальность на любителя.



7.5

BREED

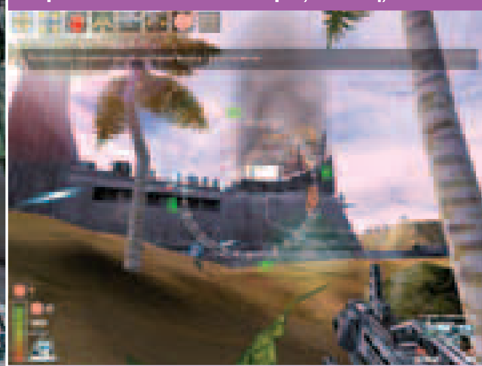
МНОГО ШУМА ИЗ НИЧЕГО



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Сколько месяцев агонизировал несчастный, ожидая игрока? После монолога смерть, наконец, взяла его.



Супостаты обеспечивают теплый прием. Но нам ли, прошедшим Firestarter и Painkiller, быть в печали?

ЖАНР ИГРЫ	Action
ИЗДАТЕЛЬ	CDV Software
РАЗРАБОТЧИК	Brat Designs
ПОЙДЕТ	Процессор 1Ghz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L, pixel shading)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (64Mb, T&L, pixel shading)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 32-х
КОЛИЧЕСТВО CD	Один
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.breedgame.com

В игровой индустрии прочно укоренилась традиция присваивать проектам различные громкие титулы, вроде Лучшей Игры Года. *Breed* в этом отношении может быть удостоен целого букета звучных эпитетов, среди которых Разочарование 2004 окажется самым цензурным. Давненько разработчики не обманывали нас столь нагло и изощренно. Перечитывая сейчас старые velеречивые превью, диву даешься, насколько промахнулась мимо цели Brat Designs.

ТЫ КИНУЛА, ТЫ...

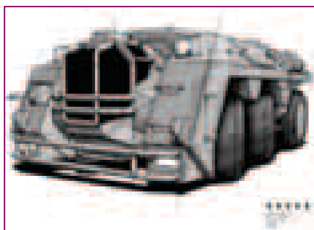
«Кинематографичная 3D-графика, невероятно детализированные оружие, техника и спецэффекты!», – с зажигательным энтузиазмом торговцев чебуреками кричат на сайте игрушки создатели ***Breed***. В принципе, лозунгу можно даже поверить. Только сначала нужно мысленно перенестись на пару-тройку лет назад, ибо как раз тогда визуальная часть этого «шедевра» выглядела бы столь потрясающе. После выхода ***Halo: Combat Evolved*** и громоподобного дебюта ***Far Cry*** смотреть на Breed даже не жалко – страшно. Уродливые размытые текстуры в максимальном разрешении выглядят удручающе убого. Об угловатых противников недолго порезаться, а спецэффекты по качеству безоговорочно превосходят лишь взрывы и вспышки ***Quake II***. Как дела с обещанной интерактивностью, спрашиваешь? Есть здесь такое слово. Редкие кривые пальмы и некоторые архитектурные детали скучных сооружений при попадании обрушиваются грудой неказистых полигонов. Открытые пространства? Сколько угодно, только после захватывающих дух просторов Far Cry антураж Breed навевает клаустрофобию, а безликий пейзаж вгоняет в тоску. Действие игрушки разворачивается преимущественно на островах, редко засеянных пальмами и кое-как заставленных серыми коробками каких-то зданий. Вычурность и изысканность дизайна последних можно сравнить разве что с советскими «хрущовками». Однако главная фишка игры крылась в, якобы, «беззагрузочных» перелетах с околоземной орбиты непосредственно на остров-уровень. Крылась, да накрылась. Медным тазом. Никаких революционных технологий в **Brat Designs** не придумали. Путешествие из космоса к поверхности планеты выглядит так: летим в кораблике среди звезд, приближаемся к полигональному шарику Земли, экран светлеет до непрозрачной белесости... Вуаля, челнок над островом! А мы-то на десант сквозь облака губы раскатали...

Вместо давно ставшей стандартом «физики тряпичных кукол» нам подсунули скриптовую анимацию трехлетней давности



О КОМПАНИИ

■ Английская команда Brat Designs была основана в 2000 году программистом Эдом Сцио (Ed Scio) и художником Джейсоном Ги (Jayson Gi). До этого многие сотрудники студии работали в Acclaim. Breed – их первый проект. Сейчас коллектив трудится еще над двумя играми: multiplayer-ориентированным экшеном Solar и комичным FPS Toonarmy.





Уже, казалось бы, привычные понятия «реалистичная физика» и «правдоподобная анимация» рядом с Breed и вовсе не ночевали. В эпоху мудрого и справедливого правления системы Havok проект выглядит редким аскетом. Вместо давно ставшей стандартом «физики тряпочных кукол» нам подсунули скриптовую анимацию трехлетней давности. Вряд ли у каждого вида противников найдется более двух способов сложить кости после смерти. Безжизненные тела, естественно, не интерактивны, равно как равнодушны к воздействиям немногочисленные предметы вроде разнокалиберных бочонков. Эффекты частиц? Эээ, а что это?

ЧУЖИМ ИЗЮМОМ СЫТ НЕ БУДЕШЬ

Собственно геймплей напоминает суррогатную помесь ***Serious Sam*** и Halo. От первого Breed позаимствовал атмосферу всеобщего безумия, целые демонстрации умирающих с пары выстрелов противников и постоянное движение вперед на чем угодно. От второго игрушке достался алгоритм построения миссий и возможность полетать-покататься на вымышленных боевых машинах. Жаль только, все заимствования проведены по принципу «слышу звон, да не знаю, где он». Понахватав чужих изюминок, в Brat Designs, не имея рецептов настоящих деликатесов, сварили из них кислый компот. Безбашенный драйв Serious Sam на корню убивает атмосферу общечеловеческой катастрофы, которую, по идее, должен создавать сюжет (смотри врезку). Он же не дает проникнуться сочувствием к попавшим в беду сослуживцам. На манер Halo миссии периодически прерываются сообщениями о сбитых десантных модулях, экипажам которых во что бы то ни стало нужно помочь. В получившуюся бурду разработчики еще попытались влить ложку тактики. Игрок коман-

ФАКТЫ

18 скучных миссий из разряда «пойди туда – не знаю, куда»

3 типа техники: наземная, воздушная и космическая

4 беспросветных интеллектуала во взводе игрока

■ более 10 земных и инопланетных транспортных средств

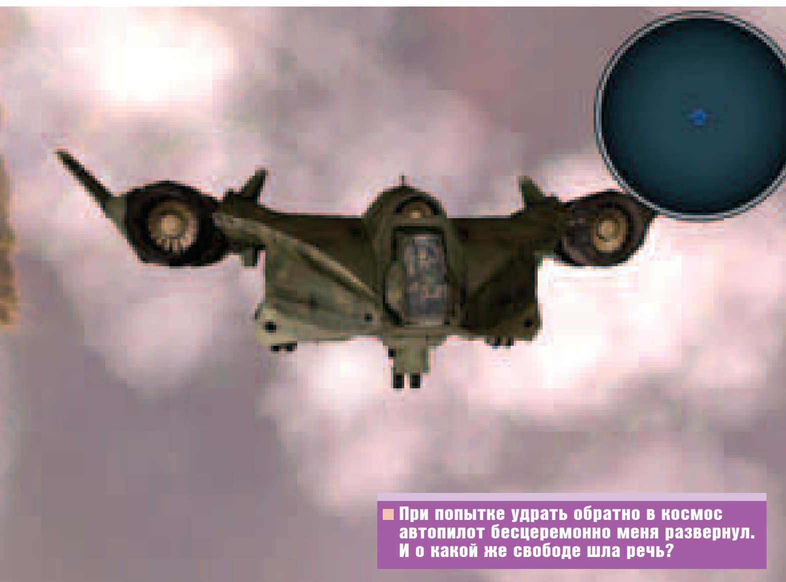
■ миллионы негодующих обманутых игроков



ИГРОВАЯ ОБЩЕСТВЕННОСТЬ НЕГОДУЕТ

Оглушительно провальный дебют Breed вызвал настоящий цунами негодования игроков. Еще бы, ведь проект оказался совсем не таким, каким его ждали мы и каким его расписывали в анонсах разработчики. В сети даже начали распространяться слухи о провокационной диверсии CDV Software. Согласно неподтвержденным данным, издательство существенно перекроило финальную версию игры, переданную ему Brat Designs. Якобы были отредактированы текстуры, изменены скриптовые сюжетные сценки, переписаны диалоги, а на золото вообще отправилась не финальная, а куда более ранняя версия игрушки. Хотя распускать такие слухи могут и сами сотрудники Brat Designs, опасающиеся расправы со стороны обиженных геймеров. Тем временем, группа предприимчивых игроков из Германии уже изъявила желание лично переделать текстуры и модели персонажей, если сами создатели откажутся этим заниматься. Нужно лишь официальное разрешение.



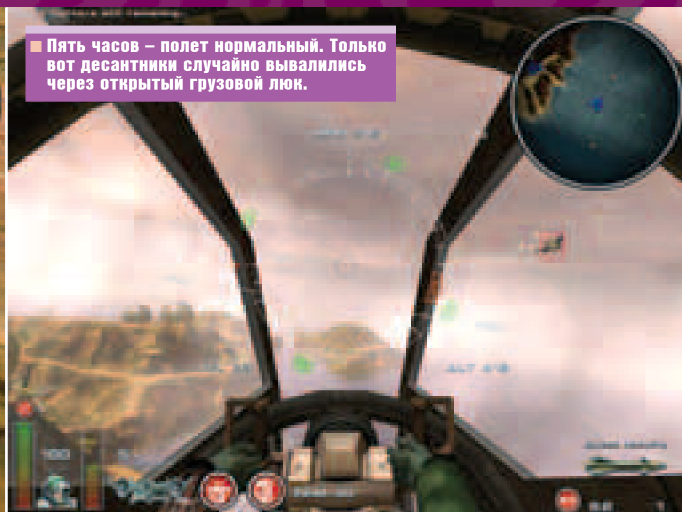


■ При попытке удрать обратно в космос автопилот бесцеремонно меня развернул. И о какой же свободе шла речь?



■ Кто придумывал ТАКОЙ интерфейс?! Могучая кучка художников-примитивистов имени Уолта Диснея?



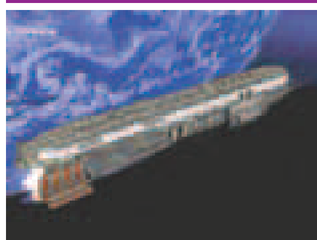


Пять часов – полет нормальный. Только вот десантники случайно вывалились через открытый грузовой люк.





SCI-FI ПОПСА



Наступило будущее… Как известно, с его приходом человечество либо устроит третью Мировую, либо подвергнется атаке пришельцев. В Brat Designs выбрали второй вариант. Интервентов били долго и упорно, сражения плавно переместились в далекую систему Безалиуса, где гидра вселенского капитализма таки была раздавлена. В 2610 году на Землю вернулся наш единственный оставшийся крейсер, а там… Города в руинах, люди в концлагерях и… пришельцы, пришельцы, кругом пришельцы! «Поле битвы Земля», короче. Делать нечего, Родину надо отвоевывать. Ты записан в добровольцы.

ТОЧКА ЗРЕНИЯ

GameRankings.com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	6.1
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	6.4

дует взводом из четырех бойцов и всегда может «вселиться» в любого из них. Горе-напарники беспросветно тупы, и нет от них никакой пользы, кроме вреда. Балбесы истуканами стоят под шквальным огнем, периодически запутываются в трех пальмах, падают с обрывов, лезут под опускающиеся лифты и наотрез отказываются карабкаться по лесенкам. Одним словом, могучим интеллектом ни на йоту не превосходят противников, которые ведут себя точно также. Едва заметной отдушиной на таком фоне служат лишь транспортные средства. Ощущения езды и полета передаются на удивление достоверно. Причем, поведение тяжелого танка и малютки-багги реально отличается. Кроме того, Breed стал первым однопользовательским экшеном с полноценными воздушными баталиями. Все-таки на дельтаплане в Far Cry особо не повоюешь, на самолетиках Halo разрешалось летать лишь в каменистых банках глубоких ущелий, а приснопамятный Mace Griffin сражался преимущественно в космосе. Здесь же – симпатичное небо и пусть плохонький, но простор. Правда, на весах геймерских симпатий перечисленных достоинств хватит разве что на перышко. А другую чашу тянут вниз чугунные болванки позорных недостатков, обманутых ожиданий и несбывшихся надежд.

НА ЗАБОРАХ ТОЖЕ ПИШУТ…

Ура, он вышел! Еще один многообещающий экшен поколения ‘next’ стал реальностью. Отличная игра с высокотехнологичной графикой, наделенными продвинутым AI противниками, захватывающим научно-фантастическим сюжетом, разнообразной футуристичной техникой и прочими неотъемлемыми атрибутами шутеров нового образца. Так думал я, в предвкушении потирая руки и бережно защищая вожделенную коробочку с диском в автобусной давке. Знакомство с Breed, наконец, состоялось. Лучше бы диск с игрой сломался в той самой давке, честное слово…

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 5.0

+ Радость от геймплея доставляет только техника, особенно летающая.
– Для мясного шутера – мало динамики, для атмосферного – атмосферы.

ГРАФИКА 7.0

+ Простор и вода, пожалуй. Pixel shader – он и в бреду pixel shader.
– Мертвые эффекты, жуткие текстуры, устаревшая анимация, угловатость.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

+ Саундтрек зажигательный, благодаря ему порой бывает весело.
– Помните раскатистое эхо в *Far Cry*? Так вот, ничего похожего здесь нет.

ДИЗАЙН 6.0

+ Лично мне очень понравился внешний вид танка. Большой и грозный…
– Остальное – полный трубец. Скучный пейзаж, неказистые здания.

УДОБСТВО 7.0

+ Управление техникой оптимизировано под WASD-раскладку, интуитивно.
– Командовать своим взводом ничуть не легче, чем управлять стадом овец.

ИТОГО

Игра уровня *Mace Griffin Bounty Hunter* и *Red Faction*. А гонору-то было…



5.0



ВЛАСТЬ ЗАКОНА

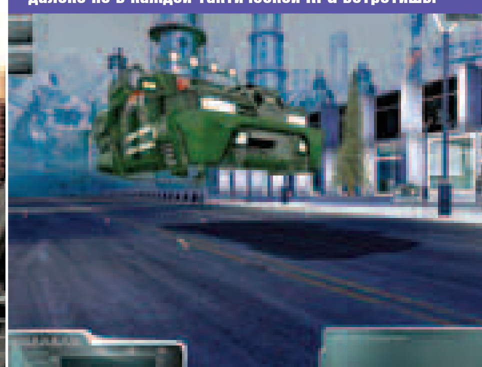
АДВОКАТ НЕ ПОМОЖЕТ



Текст: Роман «ShaD» Епишин



Фирменная фишка игры – вид от первого лица. Такое далеко не в каждой тактической RPG встретишь.



Обладая необходимым навыком вождения, герои могут управлять автомобилями.

ЖАНР ИГРЫ	Role-Playing Game/Tactics
ИЗДАТЕЛЬ В РОССИИ	Руссобит-М
РАЗРАБОТЧИК	МиСТ ленд-ЮГ
ПОЙДЕТ	Процессор 800Mhz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (32Mb, T&L)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.5Ghz, 512Mb RAM, 3D-ускоритель (128Mb, T&L)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	Один
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.polgame.com

Знаете, в чем кроется наивысшее наслаждение для российского игрового журналиста? Нет, не в пиве, шашлыках и девушках – это все на втором месте. Апогей истинного блаженства для нас – писать положительную рецензию отечественного игрового проекта, когда всеми силами приходится сдерживать распирающий патриотизм и выплавливать из текста слишком уж восторженные эпитеты. Счастлив признаться, сейчас как раз такой случай. А виновата во всем небольшая команда разработчиков с загадочным названием МиСТ ленд-ЮГ, уже знакомая прогрессивному человечеству по отличной тактической RPG *«Код доступа: РАЙ»* (далее КДР). Впрочем, проект этот студия выпускала еще в бытность свою просто Mist Land, но не в сторонах горизонта дело...

ПОД НЕБОМ ГОЛУБЫМ ЕСТЬ ГОРОД ЗОЛОТОЙ

Разработчики решили не отказываться от успешной концепции КДР. Оно и не мудрено, ведь после выхода игры осталось еще много нереализованных идей, да и письма, вроде «Прошел РАЙ, не знаю, как жить дальше», посыпавшиеся в электронные ящики **Mist Land**, вдохновляли на дальнейшие свершения. Поэтому атмосфера мрачного будущего с еще большим закосом под «киберпанк» поселилась и во ***«Власти Закона»***. Правда, создатели подчеркивают, что миры двух проектов лишь схожи своей стилистикой, но существуют как бы параллельно, не являясь частью одной вселенной. Переводя на человеческий язык, антураж «Власти Закона» покажется приятно знакомым поклонникам КДР, но одновременно будет предельно понятен тем из нас, кто с первым творением Mist Land не встречался.

Бороться с криминалом и олигархами будущего мы будем в большом таком, отъетом мегаполисе. Огромный трехъярусный город под завязку напичкан высокими технологиями и асоциальными отморозками всех мастей и калибров. Логично, что самыми востребованными кадрами в такой обстановке оказались инженеры-технологи и полицейские. Поскольку игровые достоинства проекта с инженером-технологом в главной роли крайне сомнительны, ставка была сделана на полицию.

ТЫ ЗНАЕШЬ, КТО Я?! Я – КАТЯ!

Итак, главный герой – полицейский. Собственно, он и не герой вовсе, а героиня. Следуя крепнущим день ото дня тенденциям виртуальной эмансипации, в Mist Land отдали

Следуя крепнущим день ото дня тенденциям виртуальной эмансипации, в Mist Land отдали предпочтение женскому полу



О КОМПАНИИ

■ Mist Land, ставшая в прошлом году МиСТ ленд-ЮГ, в бурлящем котле игровой индустрии варится уже восемь лет. Прославив свое имя релизом тактической RPG «Код доступа: РАЙ» в 2002 году и укрепив честь настоящим проектом, студия сейчас ведет разработку еще двух перспективных игр: *«АЛЬФА Антитеррор»* и *Warfare*.





предпочтение женскому полу. Чертовку зовут Кэти, Катюша по-нашему. Выступая от ее очаровательного лица и не менее очаровательных форм, тебе предстоит пройти солидный отрезок полицейской карьерной лестницы будущего, побывать в «нереально крутых канителях» и с головой нырнуть в мир тайных заговоров и хитрых злодеев. Примерно так, кстати, звучат рекламные слоганы подавляющего числа киберпанковых RPG, однако в Mist Land надувательством не занимаются. Масштабные разборки (куда масштабнее, чем в КДР) и сюжетные перипетии начинаются буквально с первой же миссии. Квестовая система, как водится, нелинейна, поэтому история действительно выходит ветвистая. Одно Катеринкино (читай, твое) решение сказывается на отношениях с самыми разными героями и организациями.

На службе закона и справедливости Катя не одинока. То есть о ее личной жизни история почему-то умалчивает, а вот бойцов-напарников может быть до семи штук, и каждый – непростая комплексная личность со своими заморочками. Один трусливый, но жутко любопытный Крыс чего стоит!
Все персонажи, как положено, прокачиваются. Ловкость всякая, сила, здоровье, дальность ходьбы. У каждого есть свой инвентарь с неизменным «манекеном», куда навешивается оружие, амуниция и всяческие имплантанты, аналог магических колец из фэнтезийных ролевиков. Основа, в общем, известная, но, что удивительно, из игры в игру не теряющая привлекательности.
Да и сам геймплей питают все те же каноны, которые создавались годами. Когда на карте нет противников, наша братия резво рыщет по окрестностям в реальном времени. Чуть потянуло жареным, вываливаемся в режим вечно дефицитных Action Points. Так было в

ФАКТЫ

1 главная героиня и 7 колоритных персонажей в партии

8 параметров для прокачки, включая вождение и реакцию

3 контрастных города, 3 враждебных слоя социума

3 секунды на одной ноте орал Крыс, завидев врага

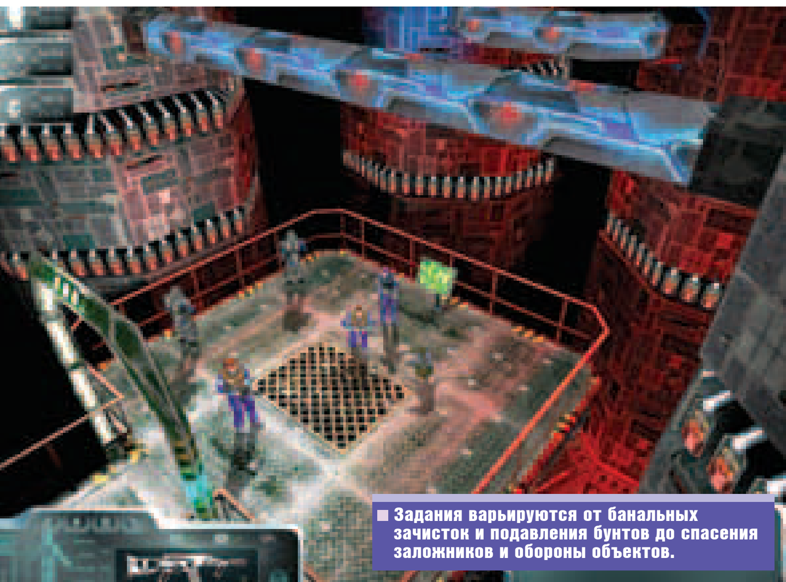
■ неисчислимое количество побочных квестов



НЕ В ПОЛИГОНАХ СЧАСТЬЕ

Если не ограничиваться чтением врезок, а взглянуть еще и на текст, можно заметить, что в нем нет ни слова о графических технологиях. Дело в том, что ничего визуально-примечательного в техническом плане игрушка не содержит. Дизайн действительно силен, а вот персонажи многотысячными полигональными конструкциями не радуют, спецэффекты не захватывают дух и анимация после Silent Storm смотрится, мягко говоря, неубедительно. Да и могло ли получиться иначе, если во «Власти Закона» использовался движок КДР 2002 года выпуска? Правда, были еще задействованы некоторые наработки из «АЛЬФА Антитеррор», которым студия занимается параллельно, однако погоды они не сделали. Да и бог с ними, по сути. Игра – яркий пример превалирования увлекательного геймплея и атмосферности над графическим оформлением. И это тебе говорит человек, для которого красивая картинка всегда была на первом месте.





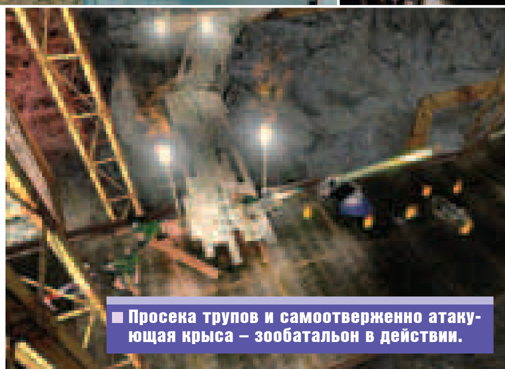
■ Задания варьируются от банальных зачисток и подавления бунтов до спасения заложников и обороны объектов.



■ В режиме реального времени героев можно мгновенно перемещать двойным кликом.

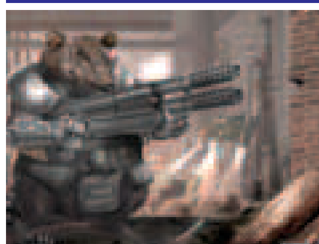

Находящиеся рядом два персонажа могут обмениваться вещами. Выбрасывать при этом ничего не нужно.


Большая пушка его не спасла. Через мгновение пехотинец падет с огромной дырой в груди.


Просека трупов и самоотверженно атакующая крыса – зообатальон в действии.



ФРЕЙД БЫЛ ПРАВ!



«Власть Закона» содержит много удивительного, необычного и жутко интересного. Но, пожалуй, самые яркие впечатления оставляет Марсианский Зообатальон. Состоит он из… крыс. Но не простых, а генетически модифицированных. Серые бестии резво перемещаются на двух лапах, а оставшейся парой не менее резво применяют различное вооружение, частенько крупнокалиберное. «Big gun – big future» – их девиз. Менее развитые особи путешествуют на четырех конечностях, зато на спинах несут… четырехствольные авиационные пулеметы. Не приведи господь с такой поссориться.

«Операции Silent Storm», ***«Горьком-17»*** и еще добром десятке почитаемых проектов.

ГРЯДЕТ ВРЕМЯ ЗАКОНА! АДВОКАТ НЕ ПОМОЖЕТ!

А теперь вопрос на засыпку. Если во «Власти Закона» все такое традиционное и канонизированное, почему в нее так интересно играть? Интересно настолько, что забываешь есть, спать и даже нажимать F5 для быстрого сохранения. Атмосфера и Стиль – вот те ракетные двигатели, которые выводят игрушку на первую космическую и оставляют позади прочие аналогичные творения. Дизайнерам Mist Land удалось создать яркий мегаполис будущего, полный запоминающихся контрастов. Трущобы Нижнего Города, подземная колония мутантов, затопленная станция метро и полная всякого сброда канализация противостоят висячим садам, роскошным виллам и дорогому искусственному солнцу Небесного Города. Последний же удар, которым разработчики выбивают нас за границы реального, наносит музыка и звуковое сопровождение. Обрати внимание, в тексте редкой рецензии можно встретить упоминание об этих аспектах. Как это ни печально, звук обычно ни плохой, ни хороший – он просто есть. Между тем, лидер проекта **Виталий Шутов** без лишней скромности заявил: «Мы делаем лучший в России звук». Так ли это на самом деле, судить не буду, но к истине близко – факт. Причем проект подкупает даже не правдоподобной стрельбой и звоном стекла, этим еще «ниваловский» Silent Strom прославился, а «музыкой» городской жизни. Что-то постоянно пищит, скрипит и брякает, из раций полицейских фоном доносятся вполне осмысленные переговоры, герои время от времени кидают реплики, и ведь в тему! Ну а гнетущее оформление из электронных композиций завершает крайне приятную на ощупь, вкус и цвет картину. Всем, кто желает заглянуть на сотню лет вперед и не боится крыс-мутантов с двуствольными дробовиками – настоятельно рекомендую.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 8.0
+ Игровой мир захватывает с первых минут и черта с два потом вырвешься.
− Не всегда понятно, чего от нас хотят. Задания нужно формулировать четче.

ГРАФИКА 6.0
+ Пристойные спецэффекты, детализированные персонажи, особенно крысы.
− Абсолютно ничего выдающегося, графически игра – заурядный середняк.

ЗВУК И МУЗЫКА 9.0
+ Звуки и музыка формируют захватывающий игровой мир – этим все сказано.
− В сотый раз слышать от наемницы «Ну где эти засранцы?» чуток надоедает.

ДИЗАЙН 9.0
+ Достойное высшей похвалы внимание к деталям и тонкое чувство стиля.
− Порой бывает чрезмерно темно, хотя это я уже придираюсь, конечно.

УДОБСТВО 7.0
+ Отличная камера: можно обозревать панораму или смотреть «из глаз».
− AI довольно долго делает ход, хотя и компенсирует это грамотной тактикой.

ИТОГО
На улицах Нижнего опять беспорядки! Какого дьявола ты еще здесь, офицер?!



8.0



WAR TIMES

ДУРНЫЕ ФАШИСТЫ АТАКУЮТ!



Текст: Егор Просвирнин



Отчаянная битва за радар. На заднем плане можно заметить мирно горящую машину.



Чуваки справа – советские солдаты. Слегка непохожи, верно?

ЖАНР ИГРЫ	Real-Time Strategy
ИЗДАТЕЛЬ	Strategy First
РАЗРАБОТЧИК	Legend Studios
ПОЙДЕТ	Процессор 800MHz, 128Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
ПОЛЕТИТ	Процессор 1.2GHz, 256Mb RAM, 3D-ускоритель (16Mb)
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	До 14-ти
КОЛИЧЕСТВО CD	Два
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.lsgames.com/wartimes/eng

Стратегии в реальном времени, посвященные Второй мировой войне, – материя очень тонкая и чувствительная. Практически все, что можно было изобрести в этом жанре, уже изобрели и открыли. Такие игры, как «*Противостояние*», «*Блицкриг*» и недавняя *Desert Rats vs. Afrika Korps* закрепили определенные стандарты, которые должна соблюдать каждая уважающая себя WW2-игра. Это, к примеру, полное отсутствие ресурсов, стремление к максимальной исторической достоверности и тому подобное. Игроки, привыкшие к определенному качеству продуктов данной тематики, блаженно потягиваются, узнав, что вышла новая WW2-стратегия *War Times*. Однако она внезапно оказывается таким кошмаром побежденного шизофренией разума, что даже опытные рецензенты журнала «PC ИГРЫ» еле-еле смогли устоять на своих крепких ногах. Игра из серии «когда все настолько плохо, что уже хорошо». Это даже не трэш. Это – мегатрэш!

УЖАСЫ ЗАМКА ИФ

Начнем наш стон игрового народа с пикантной подробности – в War Times наличествуют ресурсы: некие абстрактные «минералы» и вполне конкретная «нефть». Сгорбленные под непосильным бременем ответственности «работники» тащат на своих горбах стратегическое сырье в штаб-квартиру. Совсем как в старые добрые времена, когда солнце светило ярче, а процессоры были больше. Собранные полезные ископаемые превращаются на заводах в танки-самолеты-солдат, которые идут бить врага. То есть схема сбора ресурсов стандартна до рези в надпочечниках. Строительство также выполнено в лучших традициях: выбрав здание, ты просто тыкаешь на том месте, где хочешь его видеть, и запасаешься терпением. Развлекать тебя во время стройки призван анимированный дорожный знак «строительные работы», который на панели интерфейса символизирует процесс строительства. Невероятно концептуально, не находишь?

Может быть, хотя бы боевая часть игры блещет оригинальностью? Главная особенность: пехота здесь – ничто. Среднестатистический танк способен вынести пару десятков пехотинцев абсолютно не напрягаясь. Легкие слабобронированные боевые машины также гибнут от танковых пушек. Самолетам-бомбардировщикам необходимо просто неприлично долгое количество времени, чтобы уничтожить тяже-

В тактической части игры безраздельно правит старый добрый, и, вроде бы, давно и надолго позабытый tank rush



О КОМПАНИИ

Legend Studios была основана в 2000 году. Работают в ней люди с богатым опытом работы в игровой индустрии. Часть из нынешних сотрудников компании имела счастье работать в легендарной Rebel Act Studios. Всего в штате Legend Studios состоит около 30 человек. War Times является первым проектом команды.







лый танк. Защитные сооружения в виде пулеметных вышек и пушек большого калибра выносятся танкообразными монстрами на раз. Таким образом, конвейерное производство танков – единственный путь к победе. Поэтому у каждой нации есть свой «супертанк». Скажем, у русских его роль выполняет «К-2» (очевидно, разработчики имели в виду танк «КВ-2», но почему-то постеснялись указать его полное название), на который за умеренную плату устанавливается зенитная пушка, делающая этого монстра абсолютно неуязвимым к атакам с воздуха.

В тактической части игры безраздельно правит старый добрый tank rush, который успел всем надоесть еще четыре тысячи лет назад. Еще одна «забавная» подробность: максимальное количество одновременно выделенных юнитов равно шестнадцати. Охватить большее количество подопечных «резиновой рамкой» нам просто не дают. Любители многочисленных армий рыдают на земле от восторга. Или это истерика?

ЖУТКОГРАФИЯ

Наверное, ты думаешь, что раз игровой процесс никуда не годится, то хотя бы графика блещет миллиардами полигонов и нездешней красоты спецэффектами? Нет, ты ошибся. Графика в War Times ужасна. Первым делом идут, конечно, модели людей – какой гигантский разрушительный талант и растущие из пятой точки руки надо иметь, чтобы нарисовать таких уродцев. Мало того, что люди выглядят ожившими деревянными солдатами Урфина Джуса, так они еще и ходят в камуфляже (который, напомню, был массово введен в войсках много позже Второй мировой)! Танки и самолеты обладают чуть менее выраженной кривостью, зато на зданиях моделлер отыгрался сполна. Достаточно посмотреть на советскую штаб-квартиру, представляющую собой некий склад с двумя торчащими готическими башенками, чтобы понять, что рисовавший это человек был, как минимум, под градусом. Текстуры страшны как 60-летняя куртизанка.

Спецэффекты – ночной кошмар пиротехника; танки будто бы не стреляют, а плюются огнем.

Вдобавок ко всему, после взрыва боевой машины в воздухе висят таинственные «блестки», будто бы взрывался не танк, а какая-то хлопушка. А местная техника имеет потрясающую привычку ездить туда-сюда, будучи объятой пламенем. К примеру, едет «Катюша» (называемая здесь «Katiuska»), а у нее прямо из реактивных зарядов торчит столб пламени. Кошмар, просто кошмар! Плюс мерзкая цветовая палитра – твои войска всегда ходят с розовым идентификационными вставками, как будто это не армия, а собрание извращенцев.

«ФИНИШ» ЗНАЧИТ «ВСЕ»

Вместо заключения я тебе расскажу еще об одной забавной детали. Когда я успешно завершил миссию за русских, мне показали надпись «Победа!» на фоне знаменитой фотографии советского флага над рейхстагом. И этот же самый экран я увидел при успешном завершении миссии за немцев. Разработчики поленились нарисовать даже два разных победных экрана! Finita la comedia, как говорится.

ФАКТЫ

4 с большим трудом воюющие стороны

0 миссий, попадающих под определение «интересные»

1,5 одинаковых, жутко надоедающих спецэффекта

1 экран «Victory!» на четыре разные нации

1 экран «Defeat!» на четыре разные нации



ТОЧКА ЗРЕНИЯ

Game Rankings .com

СРЕДНЯЯ ОЦЕНКА	5.5
ОЦЕНКА ЧИТАТЕЛЕЙ	5.6



Анемичный авианалет на сонный крейсер.

МНЕНИЕ РЕДАКЦИИ

ИНТЕРЕСНОСТЬ 1.0

\+ Впервые познакомившиеся с понятием tank rush будут в диком восторге.

– Надоедает после первой же миссии. Это мы видели не раз и не два.

ГРАФИКА 1.0

\+ Нет там плюсов. Один сплошной минус.

– Ужасные текстуры, ужасные модели, ужасная палитра, дикая анимация.

ЗВУК И МУЗЫКА 7.0

\+ Очень недурственная музыка, русские солдаты разговаривают на русском.

– Ничем не примечательная музыка, полное отсутствие нововведений.

ДИЗАЙН 2.0

\+ Дизайн игры понравится разве что тайным почитателям танковых войск.

– Скучные миссии, отсутствие баланса, странная система ресурсов.

УДОБСТВО 4.0

\+ Хорошо хоть есть «резиновая рамка» и возможность назначать группы.

– Ограничение на количество одновременно выделенных юнитов раздражает.

ИТОГО

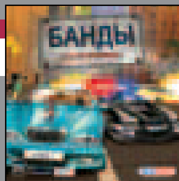
Суперхит для любителей некрасивых, неумных, неинтересных и неоригинальных игр.



1.0

Текст: Даниил Леви

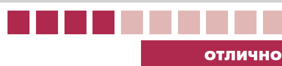
БАНДЫ НЬЮ-ЙОРКА



Жанр:	arcade
Разработчик:	BLIMB Entertainment
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

http://www.russobit-m.ru/rus/games/gang/

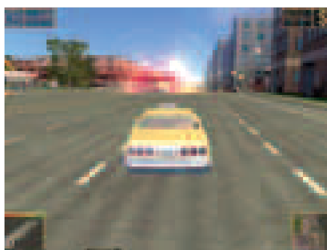
Общая оценка
Русский язык



отлично

Когда серьезные игры изрядно поднадоели, а анонсы разработчиков не вселяют оптимизма, на помощь приходит игра «Банды Нью-Йорка». Оптимизма не прибавит точно, а вот повеселить способна.

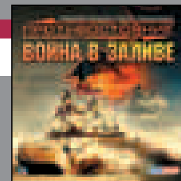




Определенный заранее жанр аркады ***«Банды Нью-Йорка»*** оправдывает на все 100%. Я бы даже сказал на все 150%, потому что придумать, как сделать игру еще более несерьезной – достаточно трудно. Посуди сам: управление автомобилем, который является основным средством передвижения нашей героини по имени Глория, никуда не годится. Несущаяся на скорости 150км/ч машина становится... несущейся на скорости 150км/ч машиной, поворот которой на несколько градусов в сторону грозит сложнейшим заносом, красивым переворотом и, обязательно, приземлением на все 4 колеса. Этакая неваляшка получается. А как тебе баллистическая ракета США, спокойно умещающаяся на крыше такси и не изменяющая его ходовых характеристик? Неплохо, правда? И это лишь малая часть того, что приготовили для нас разбросанные по местному городу бонусы. За кадром остались такие замечательные вещи, как пулемет (располагается у двери), мины (под багажником), ракеты типа «земля-воздух» и «воздух-воздух» (окружают машину со всех сторон) и т.д. Даже перевоплотившийся в говорящий автомобиль **Майкл Лонг** (Michael Long) из сериала **«Рыцарь дорог»** не позволял себе такой дерзости.



ПРОТИВОСТОЯНИЕ: ВОЙНА В ЗАЛИВЕ



Жанр:	RTS
Разработчик:	Red Ice
Издатель:	Руссобит-М
Количество CD:	один

http://www.russobit-m.ru/rus/games/owb/

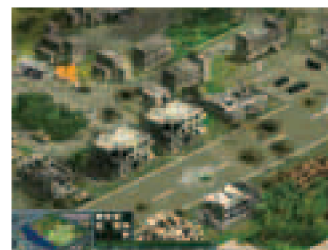
Общая оценка
Русский язык



отлично

Оторвавшись от «Блицкрига», попробуй «Противостояние: Война в заливе» на вкус. Возможно, покажется немного суховато, но, как говорится, для расширения кругозора пригодится.





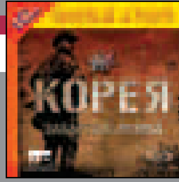
Перед нами еще одна серия из фильма «Очередное дополнение». Нет, мы ни в коем случае не против великолепной стратегии ***Sudden Strike*** (оригинальное название игры), всех ее частей и аддонов. Но, наученные горьким опытом амбиций разработчиков, игроки часто с опаской подходят к покупке таких вот продолжений.

«Война в заливе» охватывает события ирано-иракской войны 1980-1988 г.г. Перед нами выбор: либо выступать на стороне Хусейна, либо вступить в ряды корпуса стражей исламской революции. Каждая из двух компаний включает в себя 10 миссий: от взятия иракцами г. Хорремшехр до проведения ими же операции «Благословенный рамадан». Прибавь к этому десяток карт для одиночной игры, пять для многопользовательской и получи вполне приличный послужной список.

Отличие «Войны в заливе» от предыдущих частей игры заметит лишь опытный стратег. Разработчики добавили несколько новых видов боевой техники, анимацию юнитов, спецэффекты и иные возможности, для обычного пользователя не имеющие принципиального значения. Ведь все мы и так прекрасно знаем, что ***Sudden Strike 2*** – одна из лучших масштабных стратегий на сегодняшний день.



КОРЕЯ: ЗАБЫТАЯ ВОЙНА

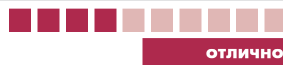


Жанр:	strategy
Разработчик:	Plastic Reality
Издатель:	1С
Количество CD:	один

http://www.koreaforgottenconflict.com

Общая оценка

Русский язык



Вероятно, «Корея: Забытая война» – игра неплохая. Все игры, в принципе, не так уж и плохи. Вот только местами справедливая конкуренция не позволит проекту занять твердую позицию в сердцах геймеров.





Наряду с создателями прочих *Commandos*-клонов, старающихся отразить в своих проектах настоящие или выдуманные события Второй мировой войны, разработчики из **Plastic Reality** решили сотворить игру на тему противостояния Южной и Северной Кореи. В итоге – неплохой внешний вид и отвратительная начинка. Будто ты откусил тот самый кусок «Наполеона», в который бабушка намеренно положила горчицу.

Перед нами уже давно приевшийся игровой процесс, заставляющий управлять небольшой группой верных, но чертовски тупых бойцов. Именно благодаря их стараниям иногда (но достаточно редко) удается пройти миссию до конца, уничтожив не менее (а порой и более) тупых врагов. Легких заданий при этом не жди. На выполнение некоторых может уйти немало времени. Миссии в, например, *Commandos 2* проходились гораздо быстрее. Но ты ведь помнишь: тактика, планирование действий, осторожность и прочее, и прочее.

Есть мнение, что при должном подходе к своему следующему проекту Plastic Reality способны подарить игровой общественности что-то действительно интересное. Во всяком случае, за техническую сторону дела можно не волноваться – игровой движок точно не подведет.



МИРОВЫЕ ГОНКИ

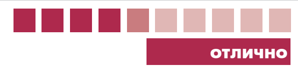


Жанр:	racing / arcade
Разработчик:	TDK
Издатель:	1С
Количество CD:	два

http://games.1c.ru/mercedes_world_racing/

Общая оценка

Русский язык



Модное сочетание аркады и автомобильного симулятора через призму компании Mercedes-Benz. Как игра – плохо, как энциклопедия – может пригодиться.





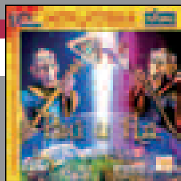
Если ты не играл в ***Ford Racing*** по той простой причине, что машины марки **Ford** тебе не нравятся, игра ***«Мировые гонки»*** наверняка придется по вкусу. Тем более, что основной маркой теперь стала **Mercedes-Benz**. Здесь ты найдешь всякие «мерсы»: большие и маленькие, быстрые и не очень. Точнее, начать придется именно с больших и не очень быстрых. Возможно, именно поэтому в первые часы игра не вызывает восторга: скучными гонками на средней скорости 80 км/ч сейчас мало кого заинтересуешь. Такой элемент, как обгон здесь, кстати говоря, почти не используется. По крайней мере, AI о его существовании точно не знает. И вообще, «Мировые гонки» – гонки для дисциплинированных водителей. Задел машину соперника? Получи замечания. Срезал неудобный поворот? Распишись в понижении рейтинга.

А вот что действительно порадовало, так это графика. Столь прекрасно прорисованными моделями машин, отражающимися от их крыш лучами яркого солнца и отменными горными пейзажами может похвастаться не каждый представитель жанра.

Жаль только, что такого важного элемента аркадных гонок, как драйв, здесь почти нет. Зато есть полная коллекция автомобилей известной марки.



РАЙ И АД

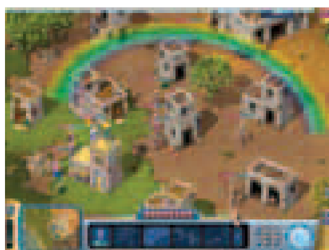


Жанр:	RTS
Разработчик:	CDV
Издатель:	1C / Nival
Количество CD:	один
Нет сайта	

Общая оценка

Русский язык — отлично

Еще одна веселая и несерьезная RTS на пару вечеров. Вероятно, некоторых игра заманит и на большее число игро-часов, но количество таких людей с каждым днем уменьшается. А жаль.



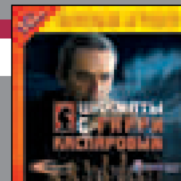


Хочешь быть виртуальным владыкой? А каким? Хорошим, воспитывающим в душах подчиненных веру в доброту, уважение и любовь, создающим на пустом месте радугу и другие чудеса? Или плохим, намеренно посылающим на бастион супостата стаю злостных насекомых, ворующим вражескую ману и совершающим кучу всяких неприятностей? Ну, каким же? До сих пор не решил? Не волнуйся, разработчики уже все решили за тебя. Начать придется со стороны света. Лишь освоив все премудрости добрых деяний, переманив на свою сторону население этой [вырезано цензурой] планеты, тебе позволят вдоволь поиздеваться над маленькими человечками. Перед нами игра, куда менее серьезная, чем тот же ***Black & White***, но достаточно веселая. Игровой процесс ***«Рая и Ада»*** предельно прост – нужно лишь обратить как можно большее число мирных поселенцев в свою веру. Сделать это не так уж и сложно.

Если начинать разговор о графике, достаточно одного слова – приемлемо. Приемлемо, потому что ярко, мило, но без изысков. Отсутствие последних не должно сыграть решающей роли в формировании финального мнения об игре. А главное что? Главное – ты теперь самый главный.



ШАХМАТЫ С ГАРРИ КАСПАРОВЫМ

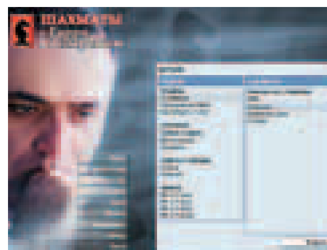


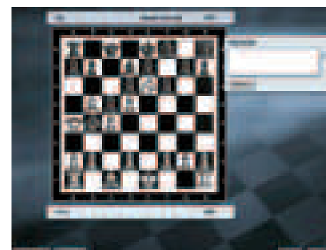
Жанр:	chess simulator
Разработчик:	Jamdat mobile
Издатель:	1С
Количество CD:	один
http://games.1c.ru/kasparov_chessmaster/	

Общая оценка

Русский язык — отлично

При желании можно научиться хорошо играть в шахматы и без соответствующей игры. Если же обнаружить заброшенную на антресоли доску вряд ли удастся, воспользоваться услугами электронного учителя все же стоит.



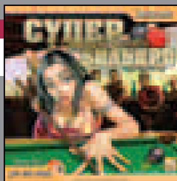


Немного странно заполнять лишь 1/10 часть CD-диска, тебе не кажется? Нет, ну если не кажется, то продолжим. ***«Шахматы с Гарри Каспаровым»*** – один из лучших шахматных симов. Во-первых – удобный интерфейс, в котором не составит труда освоиться даже начинающему шахматисту. Во-вторых – огромный запас поистине энциклопедических знаний. Если ты чувствуешь, что познакомиться с шахматной доской стоит немного ближе, игровой туториал с удовольствием расскажет все «от и до». А если сам процесс игры уже не доставляет нужного удовольствия, можно выступить в качестве зрителя, понаблюдав за матчами **Гарри Каспарова**, среди которых есть и поединки против компьютеров **Deep Blue**, **Deep Blue II** и **Deep Junior**. Хотя, справедливости ради, отметим, что в вышедшей в начале года ***Chessmaster 9000*** можно было найти гораздо больше партий с участием знаменитых гроссмейстеров.

Еще один плюс – возможность вызвать подсказку во время матча. Конечно, те, кто увлекается шахматами давно, вряд ли станут использовать данную опцию, но для новичков она будет весьма полезной. По крайней мере, советы AI помогают выбраться из, казалось бы, безнадежной ситуации.



СУПЕР БИЛЬЯРД В ПЯТНИЦУ ВЕЧЕРОМ

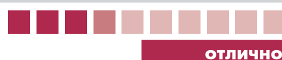


Жанр:	sport
Разработчик:	Interactive Vision
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

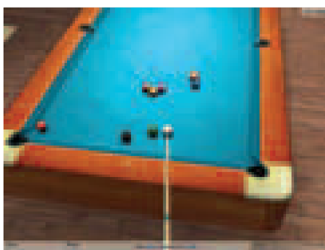
http://www.akella.com/pub-pool-ru.shtml

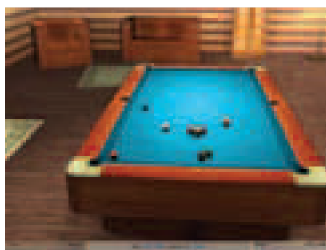
Общая оценка

Русский язык



Если сыграть партийку на настоящем столе в ближайшем будущем не получится, можно немного попрактиковаться в этой игре. Умений, конечно, не прибавится, зато вспомнишь, что такое кий.





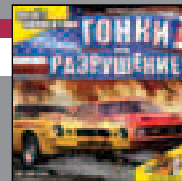
В последнее время стремительно растет количество выпущенных симуляторов бильярда. При этом процент действительно качественных проектов уменьшается с каждым новым релизом. Неужели разработчики разучились создавать настоящий бильярд? С трудом верится.

Понять, почему ***«Супер бильярд»*** проходит именно в пятницу вечером, а не в субботу или, скажем, воскресенье – невозможно. Да и, наверное, не стоит ломать себе голову такими вопросами – пустое. Перед нами выбор: девятка, восьмерка или снукер. Вот и весь выбор. Ясное дело, что о русском бильярде с нормальными шарами и не менее нормальными лузами и речи быть не могло изначально. На Западе вообще не могут понять, как можно играть в «наш» бильярд.

Но мы отвлеклись. Хотя, рассказать об игре что-то еще трудно. Ну, мы бьем кием по шару. Делать это можно как во время товарищеского матча, так и на чемпионате со столь большим призовым фондом, что количество нулей уже не помещается на экране. Ну, при этом играет разная музыка. Вот и все заслуги. Достаточно ли этого для посредственного симулятора бильярда или нет – мы решать не беремся. На любителя, короче говоря.



ГОНКИ НА РАЗРУШЕНИЕ

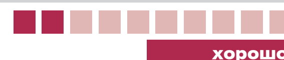


Жанр:	arcade
Разработчик:	Interactive Vision
Издатель:	Полет навигатора
Количество CD:	один

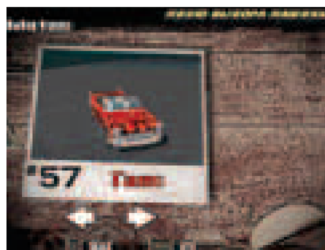
Нет сайта

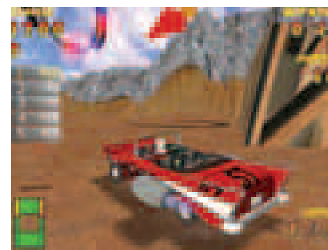
Общая оценка

Русский язык



Ну что, товарищ Ultimate Demolition Derby? Зачем пожаловали? За аудиторией? А вы тест на проф. пригодность прошли? Дайте-ка посмотреть. Так у вас же двойка?!





Да... слава давно не появлявшегося в новом обличие ***Carmageddon***'а явно не дает спокойно спать многим разработчикам аркадных автосимов. Пытаясь хоть в чем-то повторить великолепное творение **Stainless Software**, создатели сталкиваются с кучей проблем. Решив же обойти их стороной, выпускают на рынок нечто... хм... как бы это помягче описать... странное с большой буквы «Д».

Да, ***«Гонки на разрушение»*** – это действительно гонки. Но только не на разрушение, а на выносливость. Нашу с вами выносливость. Кто сможет в течение часа устоять перед «величием» местного геймплея? «Я, я смогу!» – слышатся голоса из окон редакции. А вот и нет – не сможешь. Потому что настоящий геймер играть в это не будет – слишком велико число более приятных на вкус конкурентов. Да, что я говорю – достань с полки старенький Carmageddon и наслаждайся отменным продуктом. Количество и качество положительных эмоций возрастет вдвое, а то и втрое. Да ладно – не благодари. Лучше посочувствуй. Ведь мне пришлось совершить поистине героический поступок – я установил на свой компьютер «Гонки на разрушение». Бедный компьютер...



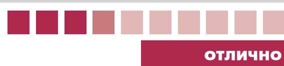


МЧС: БЕЗУМИЕ СТИХИЙ

Жанр:	economic simulator
Разработчик:	Interactive Vision
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

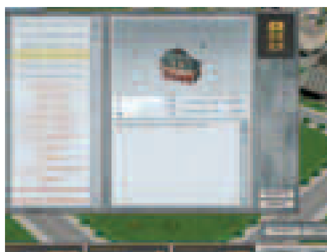
http://pc.iavgames.com/esm/

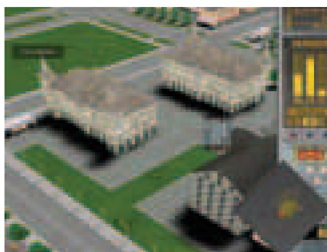
Общая оценка



Русский язык — отлично

Ничего конкретно нового, а все конкретно старое подано в немного зловонной обертке. Рекомендуем лишь ярым фанатом социальных работ.

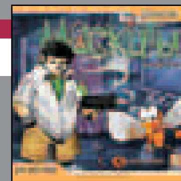




Ух... И чего мы только с тобой не строили. Город? Строили. Парк аттракционов? Тоже строили, и не раз. Даже подводный город, и тот успели спроектировать. Как оказалось, идеи разработчиков tycoon-игр еще не до конца иссякли. Встречай очередное пополнение в знакомом жанре. В ***«МЧС: Безумие стихий»*** также придется выступать в роли главного архитектора собственного города. Только вот главная цель здесь немного иная. Нам необходимо контролировать 3 составляющие любого уважающего себя (т.е. нашего) города: полиция, пожарная безопасность и здравоохранение. Именно поэтому здесь никуда не деться от строительства пожарных станций и необходимых для них сооружений, найма работников и постоянного контроля их деятельности. Впрочем, все то же самое можно отнести и к полиции со здравоохранением. Короче говоря, дел тут вагон и маленькая тележка.

Жаль только, что с реализацией своих идей у разработчиков дела пошли немного не так, как того ждет армия ненасытных геймеров. По соотношению внешний вид/интерфейс/геймплей рецензируемая игра стоит на порядок ниже большинства известных мне tycoon'ов. Пословица «как корабль назови, так он и поплывет» не сработала.



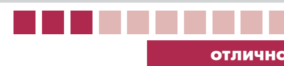


МОСКИТЫ

Жанр:	arcade
Разработчик:	Atmosphere Studios
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один

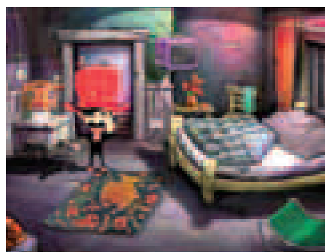
Нет сайта

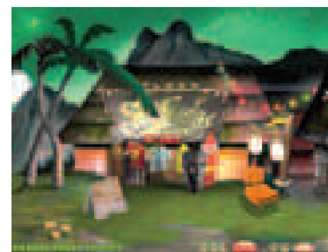
Общая оценка



Русский язык — отлично

Еще один тир в немного ином ракурсе. За счет скудности геймплея очень быстро надоедает. Хотя во время летнего сезона потренироваться в убийстве комаров может и стоит.





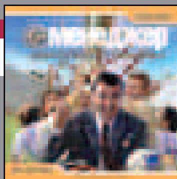
Если на твой отель нападает стая беснующихся москитов (волею сотрудников **«Акелла»** прозванных комариками), нужно звать Ники. Кто такой Ники? С одной стороны, Ники – это ты. С другой, он – местный убийца ползущих, летающих и жужжащих тварей. В любом случае, нам предстоит с этими самыми комариками бороться. Всеми возможными способами, конечно, коих в игре не так уже и много. Играл в ***Moorhuhn***? Тогда освоить игровой процесс не составит никакого труда. Не играл в Moorhuhn? Тогда освоить игровой процесс не составит никакого труда.

Комарики летают, Ники стреляет. Стреляет много и иногда попадает. Чем дальше от Ники пролетает комарик, тем большее количество очков получит Ники за точное в него попадание. Ну, а чтобы тебе не было совсем скучно, из комариков порой выпадают разного цвета кружечки и прямоугольнички. В них тоже надо стрелять. Со временем ты узнаешь, что один прямоугольник может быть разрывной бомбой, а второй может ей и не быть.

Нужны ли тебе 35 Mb москитов на жестком диске? Если бы игра распространялась бесплатно (или, хотя бы, существовала тестовая версия) – нужны. А так – вряд ли.



МЕНЕДЖЕР ЕВРОПЕЙСКОГО КЛУБА



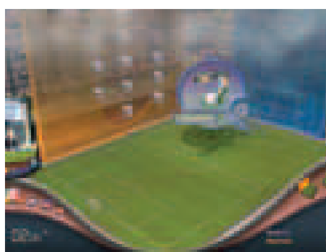
Жанр:	менеджер
Разработчик:	WayWard XS
Издатель:	Акелла
Количество CD:	один


http://www.akella.com/pub-euro-ru.shtml

Общая оценка
Русский язык — отлично

Да, большинство европейских чемпионатов уже заканчиваются/закончились. Но ведь футбольные менеджеры созданы именно для того, чтобы продлить настоящий сезон.





Нет сомнений – ***EURO Club Manager*** гораздо менее привлекателен, чем тот же ***Championship Manager 4*** от **Sports Interactive**. Но для игрока, который желает быстро освоиться в среде тренера футбольной команды и получить от игры как можно больше удовольствия за как можно меньший период времени, ***«Менеджер европейского клуба»*** – это то, что доктор прописал. Под нашу власть попадают практически все сферы управления командой. Кстати говоря, не надейся, что в первый же сезон тебе дадут встать у руля таких грандов, как «Манчестер Юнайтед» или «Реал». Сначала, будь добр, выведи в первый немецкий дивизион слабенький «ФК Берлин». Занимаясь трансферной политикой, индивидуальной тренировкой своих подопечных, продажей билетов и абонементов, наймом сотрудников управленческого звена и разработкой тактики игры, мы сможем – если конечно получится – слепить конфетку из практически любого клуба. Для любителей лицезреть сами матчи, сообщу – в игре поединок транслируется небольшими вставками, рассказывающими об основных событиях на поле (удары по воротам, травмы игроков, голы). Согласен – скучно. Но ведь это не ***FIFA 2004*** или ***Pro Evolution Soccer 3***. Хотя было бы неплохо...



PAINKILLER: КРЕЩЕНЫЙ КРОВЬЮ

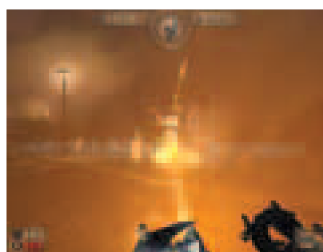


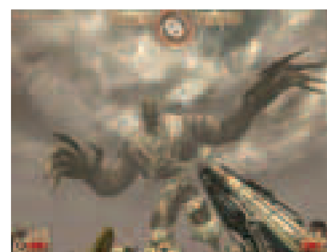
Жанр:	FPS
Разработчик:	People Can Fly
Издатель:	Акелла
Количество CD:	три


http://www.painkillergame.com/

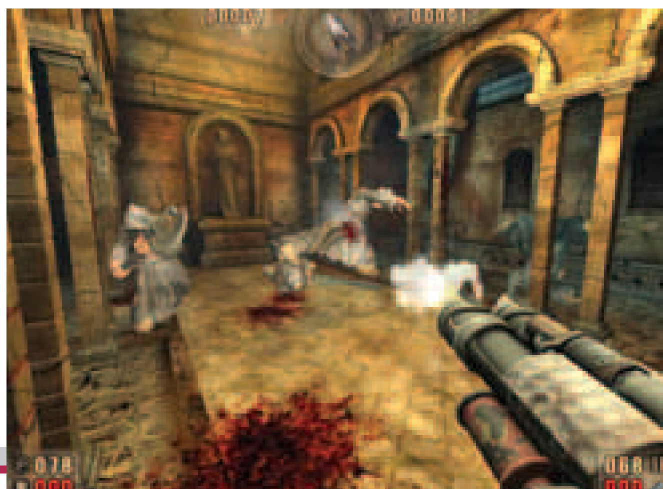
Общая оценка
Русский язык — отлично

Хочешь получить Quake 3, Serious Sam и Will Rock в одном флаконе? Смело лови за руку ближайшего пэйнкиллера. Если будет сопротивляться, используй коломет.





В этом номере нашего журнала великолепному творению студии **People Can Fly** уделено очень много внимания. На первых страницах ищи подробнейший cover-story Вани Закалинского; он же в разделе читов делится полученным в схватках с генералами преисподней опытом. Казалось бы, что еще писать о ***Painkiller***'е? Да вроде и нечего. Ан нет. Российские локализаторы в лице компании **«Акелла»** выпустили полностью переведенную на русский язык версию ***Painkiller: Крещеный кровью***.
Уж чего-чего, а крови в игре более чем достаточно. Послушники сатаны просто так не сдадутся, и, чтобы наконец-то повстречать свою любимую жену, волей нелепого случая потерянную на неопределенный срок, нам придется пройти через огромное число трудностей. Трудность первая и последняя: нескончаемые толпы врагов. Зашел в новое помещение? Получи очередную порцию ходящих, ползающих и летающих тварей. Благо, что оружия для их истребления здесь более чем достаточно. Я вот, например, обожаю коломет. А еще я обожаю пожирать души убитых. Сожру штучек эдак шестьдесят шесть и давай рвать и метать все в округе. Это – первый признак обжорства. В реальной жизни советую до такого не доводить.

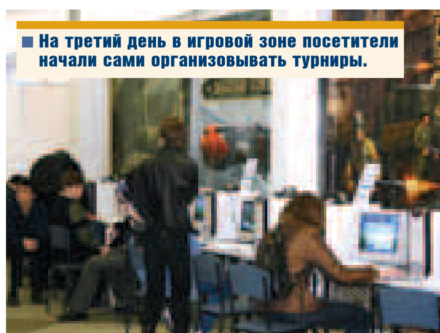






КИЕВ, АПРЕЛЬ 2004

На теплом киевском солнышке хотели погреться многие посетители и участники выставки.



На третий день в игровой зоне посетители начали сами организовывать турниры.



Кто-то приглашает на стенды пышногрудых девушек, а кто-то диджеев.



«Верхушка» Electronic Paradise.



Временами мы с трудом протискивались к собственному стенду.



Мы взяли с собой несколько сотен журналов, мучались с их перевозкой до вокзала и провозом через границу. В итоге раздали за пару часов...

В последнее время в поездах Москва – Киев игровые журналисты встречаются все чаще и чаще. То на *S.T.A.L.K.E.R.* смотреть поедут, то на *«Вивисектор»* с *You Are Empty*, а то и вовсе в Чернобыль соберутся. И только редакционный состав «PC ИГР» сидел в Москве, отправляя во все эти поездки журнальных авторов. Ждали мы хорошей погоды (чтобы все цвело и вкусно пахло) и достойного повода (чтобы не два дня ехать, а на недельку). И вот, дождались и того, и другого. Апрель, около 20 градусов тепла, «Игроград». Трудно передать энергетику и чувства, которые сопутствовали «Игрограду», но придется попробовать.

«ИГРОГРАД»

По своей сути, «Игроград» – это украинский аналог **КРИ**, только поменьше. Особенно если сравнивать с КРИ этого года. Еще одно важное отличие, от которого идут все остальные, что помельче, – КРИ проводится в большей степени для людей из индустрии, а «Игроград» – это мероприятие для самих игроков. Поэтому стендов разработчиков на выставке было не так уж много, меньше половины от общего количества. Либо разработчики демонстрировали какую-то совсем сырую технологическую демку, желая заявить о себе (надо же найти издателя на свой проект...), либо показывали уже почти завершенную игру, которая вот-вот поступит в продажу (предпродажный промоушен, так сказать). Тем, у кого уже есть издатель, а рекламой игры заниматься пока рано, делать на «Игрограде» было, по большому счету, нечего. А ведь так хотелось увидеть тот же ***«Вивисектор»*** или ***YAE***...



■ Стенд «Национальной Мультимедийной компании», распостраняющей диски «Фаргуса».

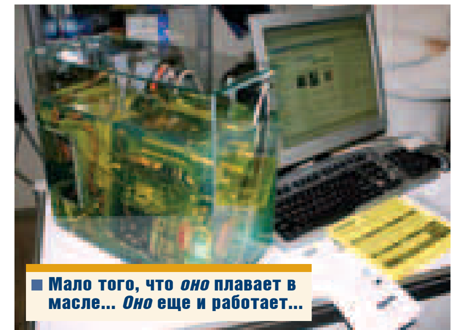


■ Орагнизаторы здорово подготовили свой стенд к выставке.



■ Достопримечательность стенда Absolutist.





■ Мало того, что *оно* плавает в масле... *Оно* еще и работает...



■ Коллега из «Страны Игр» был в шоке от нашей редакции.



■ И эти люди занимаются литературой!..

Но вернемся к стендам. Стенды, не занятые разработчиками игр, оккупировали местные печатные издания, книжные издательства, дистрибьюторы игр и производители «железа». Очень позабавило соседство стендов **«1С»** и **«Фаргуса»** (зарегестрированная торговая марка на Украине, пиратствующая вполне официально). Кроме того, на выставке была большая игровая зона, так что когда посетителям надоедало ходить по стендам, они могли расслабиться за игрой в ***Unreal Tournament 2004*** или за раскладыванием пасьянса ***«Косынка»***. В общем, выставка получилась очень разнообразной, всем посетителям было на что посмотреть.

МЫ НА «ИГРОГРАДЕ»

Посмотреть на «Игрограде» можно было и на нас. Чтобы лишний раз оправдать свое недельное отсутствие в редакции, пришлось придать поездке рабочий статус – на выставке у нашего издательского дома был свой стенд (так получилось, что второй по величине, после стендов организаторов...), на котором мы и провели больую часть времени. Как обычно, раздавали журналы, отвечали на вопросы и общались с читателями. Оказывается, что в Киеве нас тоже знают, читают и любят. Приятно.

О том, что нас знают, говорит и тот факт, что нас пригласили в жюри – определять лучший проект, лучший дебют и самый оригинальный проект выставки. В итоге награды получили ***S.T.A.L.K.E.R.*** (**GSC Game World**), ***Xenus*** (**Deep Shadows**) и ***«Вий: История, рассказанная заново»*** (**Crazy House**) соответственно.

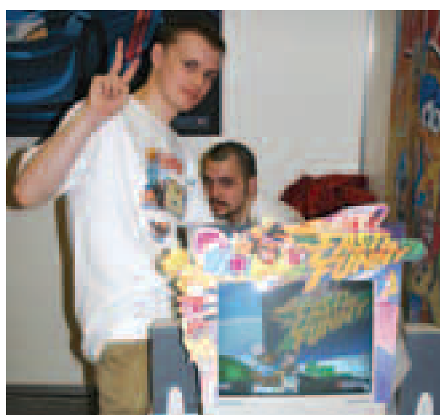
Кроме того, мы успели пообщаться с разработчиками некоторых наиболее интересных проектов, о которых ты узнаешь из этого материала и из других материалов в этом и следующем номере.

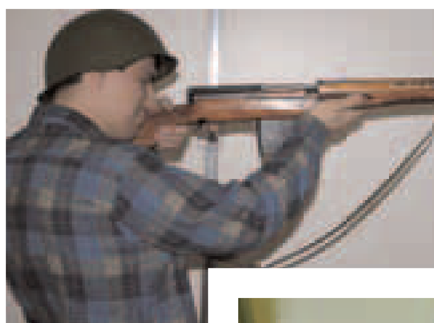


LADA Racing Club присутствовали в виде неинтерактивного ролика. Зато в «Страусов» можно было резаться сколько угодно.



Deep Shadows продемонстрировали весь потенциал Xenus. Ждем!









«Напишите про Wehrwolf в ближайшем номере?!»



Настоящая комсомолка и спортсменка из Crazy House.

На «Игрограде» было довольно много разработчиков, но здесь мы расскажем только о самых интересных из них. Мы оставим за кадром совсем сырые проекты, о которых рано что-то говорить. Мы не будем писать об играх, на которые мы не обратим внимания даже после релиза из-за их неинтересности. А вот обо всех других – пожалуйста.

GELEOS

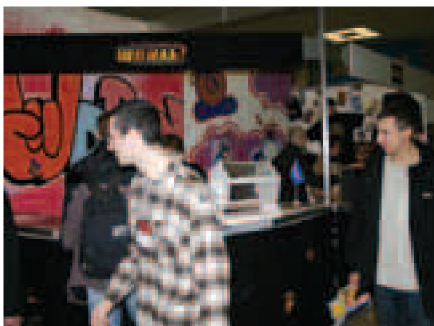
Geleos – единственная российская игровая компания на выставке. На стенде Geleos демонстрировалось сразу три проекта – недавно выпущенные ***«Страусиные бега»***, еще одна необычная гоночная игра в мультяшном стиле – ***Fast&Funny*** и проект ***LADA Racing Club***, на который мы возлагаем особые надежды. Рецензию на «Страусов» мы опубликовали во втором номере, информацию о LADA Racing Club можно найти в разделе интервью, а про Fust&Funny мы обязательно расскажем в одном из ближайших номеров.

CRAZY HOUSE

Стенд **Crazy House** был одним из самых заметных на выставке. Причин несколько – бесплатное пиво, одетые в милитари-стиле девушки с пистолетами в руках и демонстрация необычной игры – ***«Вий: История, рассказанная заново»***. Квест с отрисованными задниками и оцифрованным персонажем, да еще и по мотивам классическоо литературного произведения – не каждый день мы такое видим. Поэтому награда за самый оригинальный проект получена Crazy House вполне заслужено.
Кроме этого квеста на стенде демонстрировали танковый симулятор ***«Танк Т-72: Балканы в огне»***, играя в который можно было примерить шлем танкиста. Со встроенными наушниками. Выглядело очень занятно. Сама же игра довольно сырая, поэтому никаких выводов заранее делать не будем.


■ Игровая зона забита до отказа.


■ На стенде «1С» все было хорошо. Кроме игры «Морпех против терроризма»...





■ Boolat представляет «Тормозилки».





■ Зайдя на выставку, многие первом делым шли смотреть на «тот самый «Сталкер».


■ Простые конкурсы привлекали массу людей.

DEEP SHADOWS

Эта моя самая любимая из всех украинских студий! И на выставке они не подвели. На их стенде всегда было полно народу, ведь они демонстрировали почти полностью готовую русскую версию ***Xenus***! Сейчас игра локализуется на другие языки, а все версии жестко тестируются (у западного издателя **Atari** высокий стандарт качества). Дата выхода теперь зависит лишь от маркетинговых планов. Захотят показать на **E3** – не выпустят до этой выставки. Не захотят выпускать в мертвый сезон – не выпустят летом. Так что остается просто ждать и надеятся.

GSC GAME WORLD

А вот эти ребята нас очень огорчили. Они не показали на выставке ничего нового, ничего на самом деле интересного. Ролики ***S.T.A.L.K.E.R.*** и ***«Казаков 2»*** мы могли бы и дома посмотреть... Мы, конечно, понимаем, что на носу E3, но все же...

ELECTRONIC PARADISE

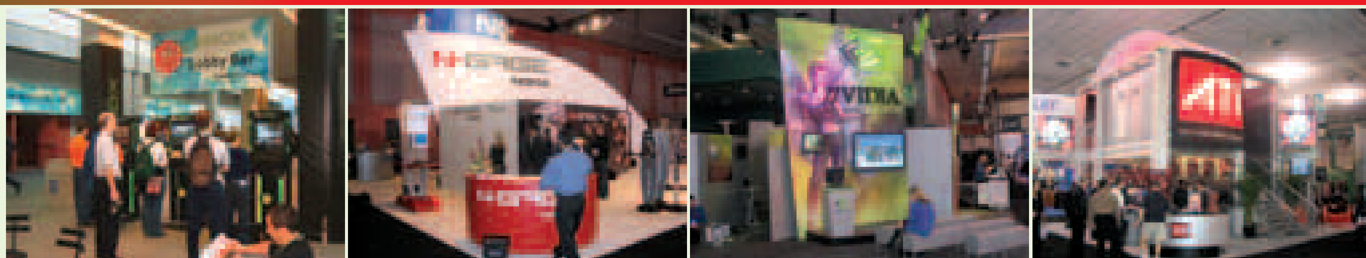
На их стенде можно были увидеть всего лишь технологический ролик из очень сырой версии ***Wehrwolf*** (ничего удивительного – игра выйдет в середине 2005 года), но, тем не менее, стенд никогда не пустовал. Все дело в том, что **Electronic Paradise** прихватили с собой на выставку образцы оружия, по которым они делают модели в игре. Парочка автоматов, пара карабинов и каска времен второй Мировой Войны. Все настоящее, только стволы залиты. От желающих сфотографироваться с этим добром отбоя не было. Зашли на огонек даже представители **«Акеллы»** – **Дмитрий Архипов** и **Владимир Кудр**! Естественно, среди желающих подержать в руках настоящее оружие времен Второй Мировой были и журналисты, которые после радостного контакта с оружием приступали к расспросам разработчиков об игре. Не пустили это шанс и мы, тем более проект-то довольно интересный. Так что жди превью в следующем номере. 

10 тысяч посетителей, более 300 лекций, семинаров и круглых столов. На восемнадцатом году жизни Game Developers Conference доказала, что эти умопомрачительные цифры она легко переваривает, а в следующем году может пойти и на новый рекорд.



GAME DEVELOPERS CONFERENCE 2004

АТТЕСТАТ ЗРЕЛОСТИ



Текст: Михаил Новиков

В ЧЕМ СИЛА, БРАТ?

Куда податься? Кого слушать? За многие годы конференция научила разработчиков игр хорошо разбираться в собственной специализации. Занимаешься звуком – вот тебе полный пятидневный курс молодого бойца! Программируешь только 3D? Тогда тебя загрузят специальными лекциями и семинарами так, что не будет ни времени, ни сил оторваться и заглянуть в соседний зал, чтобы узнать, что у двухмерщиков творится. Если занимаешься игровым бизнесом, то твоей персоне уготовано столько лапши от лучших мастеров жанра, что в процессе переваривания этих макаронных изделий тебе будет совсем не до проблем игрового дизайна. Ну, а если ты в игроделании совсем новичок, то выбирай любую дверь, садись, слушай и учись. И тебя научат!

GDC – это не выставка игр и не демонстрация своего превосходства перед конкурентами! Это пять дней учебы, познания ремесла. И после этих пяти дней тебе уже никто насмешливо не обронит: «RTFM!». После этой учебы ты выйдешь с убеждением, что эти самые TFM надо обязательно читать и учить, а вскоре ты и сам начнешь их писать! Здесь делятся секретами ремесла и не стесняются честно отвечать на самые каверзные вопросы.

Правда, общение на конференции происходит на английском языке, плюс за все это надо заплатить от 800 до 1750 долларов. Деньги немалые, но если учесть, что игровая индустрия оперирует миллиардами долларов, то в итоге сумма не покажется тебе такой уж неподъемной. Было бы желание узнать что-то новое!

ПО КОМ НЕ ЗАЦВЕЛИ МАГНОЛИИ?

Не зацвели магнолии в последнюю неделю марта в подпирающем с юга Силиконовую долину славном городке Сан-Хосе, словно предчувствуя недоброе. Кому нужна благоухающая природа, если ежегодно в течение пяти дней эти тысячи людей со всего света трещат без перерыва денно и нощно


Сергей Орловский (Nival) – самый прилежный из всех российских посетителей GDC. Он не пропустил здесь ни одной лекции!



Дмитрий Архипов («Акелла») и Геннадий Ригер (ATI).


Всем известный Винс Дези (Vince Desi) пополнил мою коллекцию коробок с автографами разработчиков.



Уоррен Спектор (Warren Spector) из ION Storm: «Не одолжит ли кто-нибудь из зала ноутбук, а то я сегодня свой забыл? Тогда можно будет и лекцию начать.»


Тим Шэфер (Tim Schafer), подаривший нам, до своего побега из LucasArts, нетленные Full Throttle и Grim Fandango...


Питер Молине (Peter Molyneux) – звезда GDC.


Лорни Лэннинг (Lorne Lanning): «Миша, мы уже оба с сединой на висках, но у нас все же есть, что показать миру!»

только о процессорах, ускорителях, игровом дизайне и строках кода!

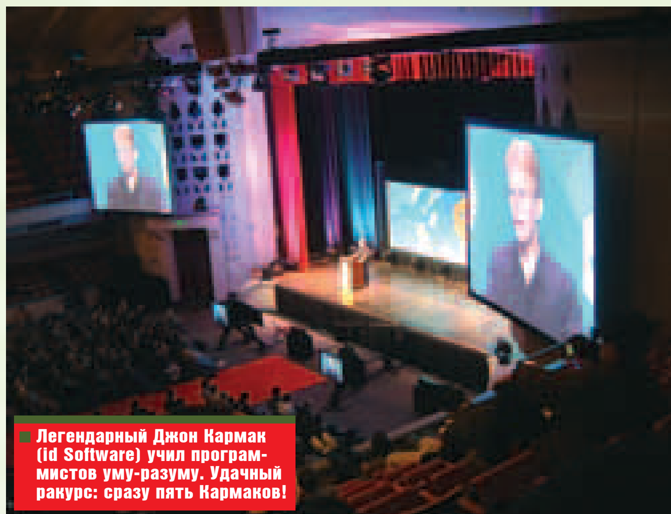
В прежние годы на GDC всегда объявляли о новшествах, которые потом становились индустриальным стандартом. В этом году все ждали откровений о **Xbox 2,** но **Microsoft** не решилась представить спецификации новой консоли. Вместо этого представители компании рассказали о новой платформе для разработчиков под названием *XNA*. Скептики махнули рукой и сказали: «Хватит с нас и Windows!», распознав логотип **XP** в демонстрируемых видеороликах.

Иных сенсаций и не ждали. Разве что лекции **Джона Кармака** (John Carmack) «Честный взгляд на проблемы и достижения передовых методов разработки игр» вызвали неподдельный интерес. Надо ли сомневаться, что Джон, редкий гость на конференции, все честно рассказал! И о том, как тяжело было в прошлом, и как суровы для разработчиков грядущие годы. Его пафосная речь (а он, как компьютер, говорил быстро и бодро полтора часа, не позволив себе ни глотка воды, ни даже малейшего «э-э-э» или «ы-ы-ы») сводилась к одной фразе: «Не бойтесь, господа программеры, растущих мегагерцев! К моменту, когда ваша игра выйдет, они вам покажутся детским лепетом!». Ты все еще пытаешься запустить на своем ведре пиратский ***DOOM 3***, а Джон уже назначил дату запуска собственной ракеты.

РЕСТОРАННЫЕ ХРОНИКИ

Разумеется, можно никуда не ездить, а скачать прочитанные на конференции лекции из интернета (www.gdconf.com) и сэкономить на новую тачку. Зачитаетесь! Пусть пойдет впрок! Но я все же предпочитаю осязаемую пищу, а не ту, что на картинках. Мне надо, чтобы еще и интонация была слышна. Гурман, понимаете ли. Знаете, как по-другому звучит голос **Билла Роупера** (Bill Rouper) после его ухода из **Blizzard**? Он даже похудел на несколько кило. Впрочем, не он один. Словно по команде из неведомого единого центра сразу несколько моих знакомых американских разработчиков похудели на пять – **Брайан Рейнольдс** (Brian Reynolds), десять – **Брюс Шелли** (Bruce Shelley), и даже пятнадцать (Билл) кило. Простите, остальные друзья, если я вас в вашем новом обличье не заметил!

Вам доводилось кушать хот-доги от **Intel**? А острые крылышки от **AMD**? И


Легендарный Джон Кармак (id Software) учил программистов уму-разуму. Удачный ракурс: сразу пять Кармаков!


«Периметр» от Codemasters (sic!) показывал Максим Перминов (Intel, Нижний Новгород). С каждым показом все чудесатее и чудесатее!


Каких только лиц не встретишь на стенде Intel! И даже с монитора смотрит кто-то знакомый.

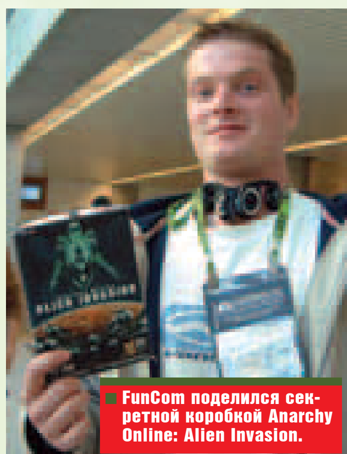


После окончания университета Рэй Музика (Ray Muzyka) и Грег Зичук (Greg Zeschuk) из Bioware устроили соревнование: кто дальше забросит свой диплом врача? У обоих получилось так хорошо, что всем своим пациентам теперь они ставят один диагноз: Baldur's Gate.

запивать все это пивом от **Sony**? Такое возможно только в течение часа в четверг на GDC, когда прямо в выставочном зале известные компании угощают посетителей нехитрой едой, а атмосфера становится еще более неформальной. Такова традиция GDC.
Галстуков и костюмов здесь никогда не было. Даже на церемонии награждения. А награждали разработчики разработчиков – за лучшую анимацию, звук, видео, наконец, за игру года (что-то там опять про «Звездные войны»).

ОТРЯД НЕ ЗАМЕТИЛ ПОТЕРИ БОЙЦА

Раньше, когда конференция была более интимной и не такой многолюдной, участники всегда устраивали капустник-соревнование программистов. Последний раз его проводили два года назад. В этом году о нем уже никто не вспоминал. Что-то с юмором у них стало?
Потеря чувства юмора для разработчиков игр – это уже профессиональная непригодность. Неужели к диплому разработчика (а теперь такие выдают уже десятки университетов и колледжей) не будет приложено чувство юмора? Или профессора университетов этому не учат? Что-то неживое все больше ощущается в атмосфере GDC с каждым годом – академизм и юмор несовместимы, доказано товарищем Лысенко.
А может печаль напрасна? А магнолии не цвели в Сан-Хосе, чтобы передать эстафету прекрасному и вечно красивому Сан-Франциско, куда в следующем году переедет GDC? Поживем – увидим!


FunCom поделился секретной коробкой Anarchy Online: Alien Invasion.



Награда «независимых» досталась Savage.

SpellForce
The Order of Dawn





О загадочной душе японца много пишут в глянцевых журналах, снимают фильмы, а мир все равно удивляется, разинув рот. Спроси любого, что ему известно о Японии, и он тут же начнет загибать пальцы: самураи, сакэ, гейши, аниме, *Final Fantasy*, Фудзияма, Мураками (Murakami)... А что тебе, дорогой читатель, известно о чудесной стране Малайзии? Совсем ничего? Странно, ведь Малайзия – не маленькое государство, да и находится неподалеку от Японии. Но магии нет. Вся магия осела в Стране Восходящего Солнца.

текст: Иван Гусев

ДАВАЙ СДЕЛАЕМ ЭТО ПО-БЫСТРОМУ!

ХЕНТАЙ



Наверное, по причине того, что русские – тоже народ непростой, с «тараканами» в голове, мы чувствуем некую близость к японской культуре. Армия фанатов аниме обменивается записями любимых фильмов, тратит безумные деньги, собирая все серии Love Hina или Neon Genesis Evangelion на DVD, заказывает комиксы манга из Японии и кропотливо переводит ее. Чуть в сторонке от любителей аниме стоит полк поклонников хентая. В любом магазине, продающим компьютерные игрушки, ты найдешь несколько дисков с соблазнительными, полуодетыми и удивительно большеглазыми девицами на обложках. Хентай повсюду. В настоящее время это – полностью сформировавшийся жанр в мире adult-игр. Разумеется, **«РС ИГРЫ»** не мог проигнорировать целый пласт игровой культуры.

ПО ПОНЯТИЯМ

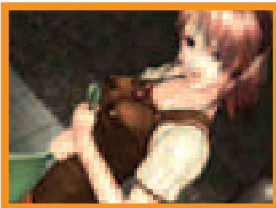
Для начала разберемся, что же такое хентай и с чем его глядят. В переводе с японского «хентай» означает «неправильный», «извращенный». Кстати, вернее было бы говорить «хэнтай», через «э», но поздно пить «Боржоми» – все привыкли писать через «е». Кстати, в японском языке «хентай» – прилагательное, а у нас оно обернулось существительным мужского рода. Ситуация прямо как в ***X-Change*** – одной из самых популярных h-игр, где мальчик превратился в девочку, потом обратно в мальчика, а во второй части снова в девочку...

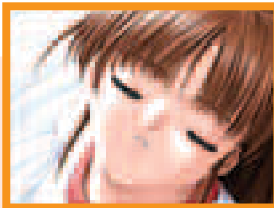
Слово «хентай» имеет несколько значений, но за пределами Страны Восходящего Солнца принято лишь одно – «рисованная эротика или порнография». В самой Японии хентайные игры принято называть ***Bishoujo games***, то есть «иг-

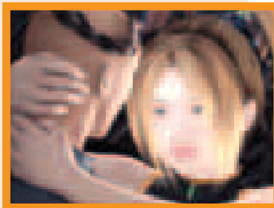


● Большинство трехмерного хентая пока не доступно русским ценителям жанра, поскольку идет исключительно на японских Windows.

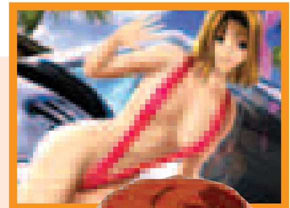


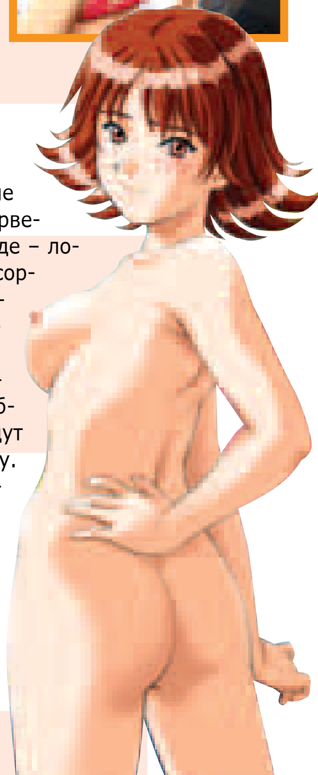












ры о красивых девушках». Из поджанров Bishoujo выделяют романтические (***True Love***, ***Private Nurse***, ***Snow Drop***), мистические (***Dividead***), фантастические истории (***Critical Point***), детективы, фэнтези (***Totemmo Pheromone***), bondage (насилие) и tentacles (о демонах-любовниках).

Из всех игровых платформ создатели хентая предпочитают персональный компьютер. Во-первых, это удешевляет процесс разработки, а во-вторых, на консолях действует достаточно строгая цензура. Что **Sony**, что **Nintendo** и так неплохо зарабатывают, чтобы связываться с «сомнительными» игрушками.

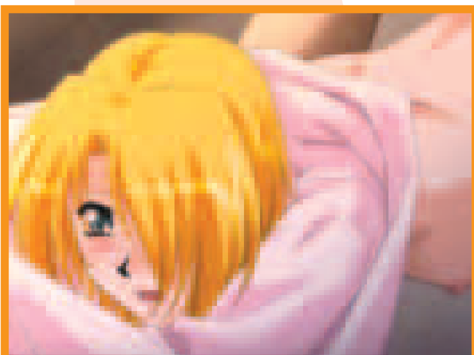
Компьютерный хентай представлен в нескольких видах. В основном это – квесты, где геймплей зависит исключительно от ваших выборов в ключевых моментах, но иногда встречаются симуляторы (***Ultra Vixen***) и даже RPG (***Brave Soul***).

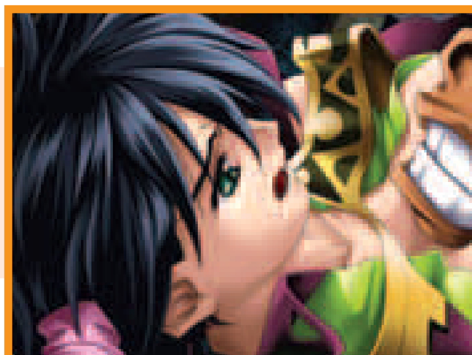
Хентай не связан с законом «о минимальном возрасте для съемок в порнографии», и с цензорами быстро договорились…

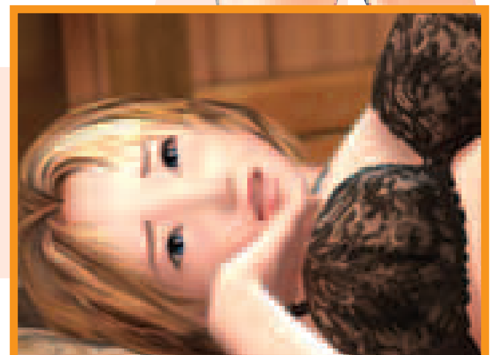
Школа бесстыдников

Трудно сказать, когда именно появился «хентай». Еще в те времена, когда Русью правил Ярослав Мудрый, в Японии уже рисовали нечто, отдаленно смахивающее на мангу. Встречались и эротические моменты. И все-таки рождение хентая правильнее относить к XX веку. В 1968 году художник **Го Нагаи** (Go Nagai), руководствуясь правилом: «Шок – это по-нашему», опубликовал мангу «Школа бесстыдников». Примерно в те же годы Джон Леннон (John Lennon) сказал, что группа Beatles популярнее Иисуса Христа. Разгневанные моралисты с одинаковым рвением принялись: на Западе – ломать и выбрасывать в мусорные баки пластинки «битлов», а на Востоке – сжигать мангу «Школа бесстыдников». Впрочем, подобные широкомасштабные рекламные акции идут только на пользу бизнесу. Пластинки Beatles по-прежнему распродаются миллионными тиражами, а хентай «проснулся знаменитым».

В мир высоких технологий h-игры начали проникать в 1980-х годах. Сначала появились простенькие





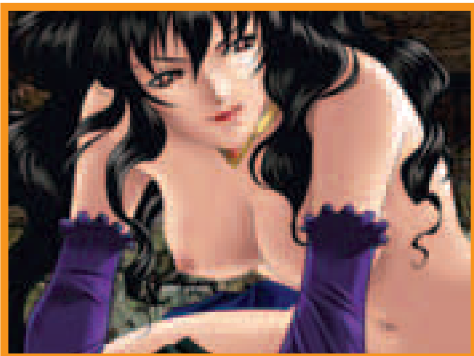


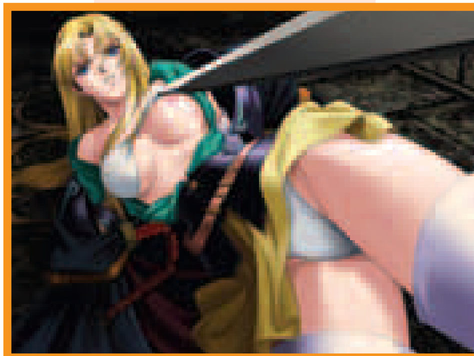


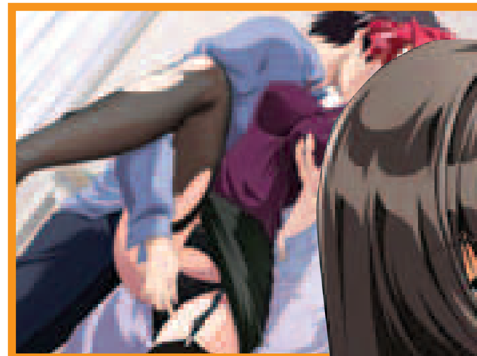
● Героини хентай-игр, как правило, не старше 16 лет. Западные издатели, дабы избежать юридических проблем, «накидывают» им по 2-3 года.



● Только в h-играх можно соблазнить даже богиню.







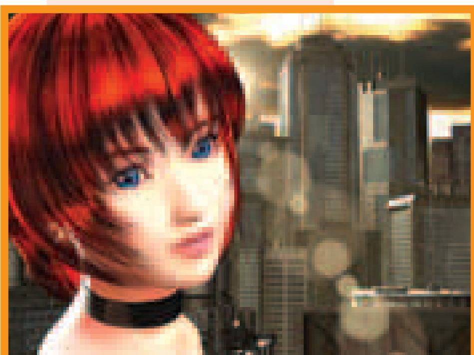
адвенчуры, распространявшиеся на дискетах. Японское правительство ужесточило цензуру, но не сумело погубить жанр. Хентай не связан с законом о «минимальном возрасте для съемок в порнографии», и с цензорами быстро договорились: на особо откровенных картинках появилась «мозаика», закрывающая сами знаете, какие части тела. Появление Windows 95 и выпуск игр на CD подхлестнули развитие хентая. В играх появилась музыка, приличная озвучка, да и графика пошла на поправку. Начиная с конца 1990-х годов хентай перерос территориальные границы Японии и атаковал Запад. Запад сначала призадумался, а затем сдался.

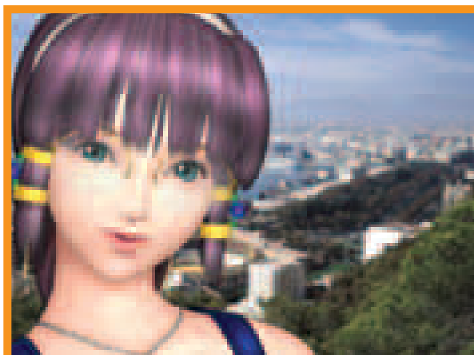
Сюжет Bishoujo games почти всегда сводится к поиску девушки, которая даст. При этом изначально известно: «дают» все. Надо только уговаривать…

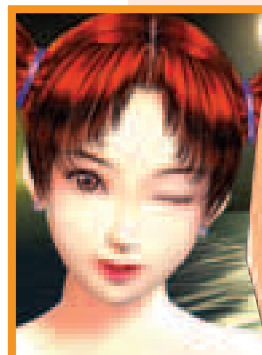
Любители двухмерных девушек

Популярность хентая очевидна и удивительна одновременно. Японцам без хентая никуда. В стране, где молодежь настолько озабочена учебой и получением престижной работы, что школьники повторяют, как мантру: «Если спишь 4 часа в сутки, то поступишь туда, куда задумал, если спишь 5 часов – провалишься», на общение с противоположным полом попросту не остается времени. Не зря в Японии столь популярны «отели любви» – места, где можно быстро, так сказать, без отрыва от производства, заняться сексом.

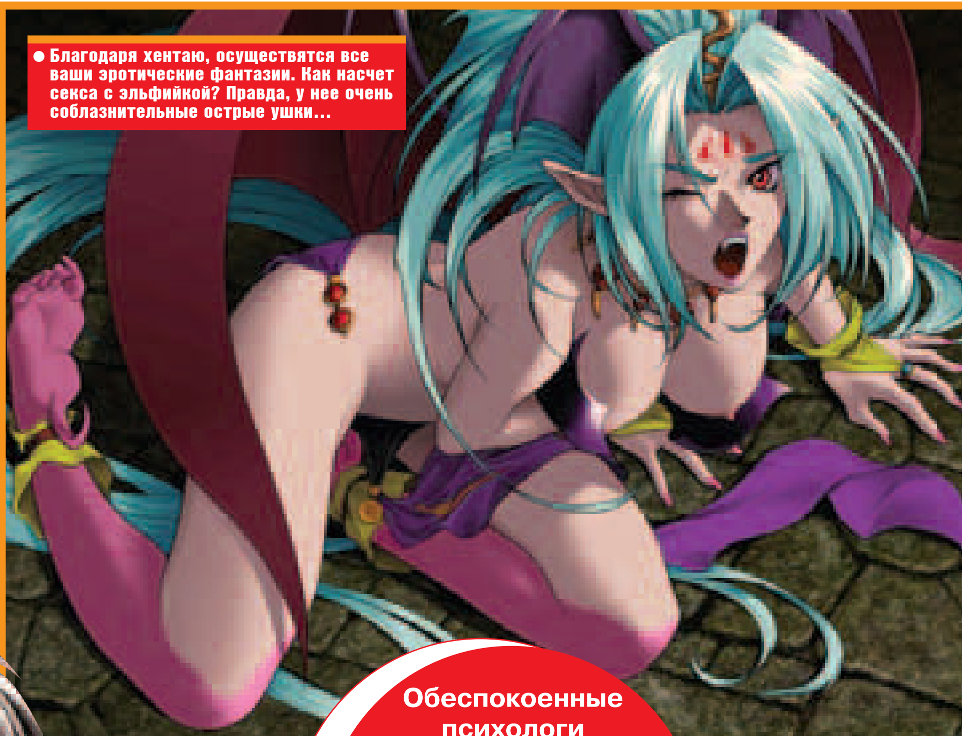
Хентай придумали для одиноких. Сюжет Bishoujo games почти всегда сводится к поиску девушки, которая «даст». При этом изначально ясно: «дают» все. Надо только уго-

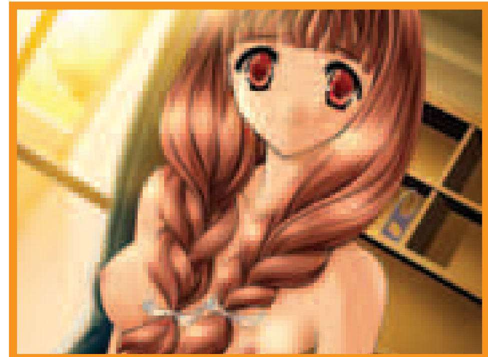


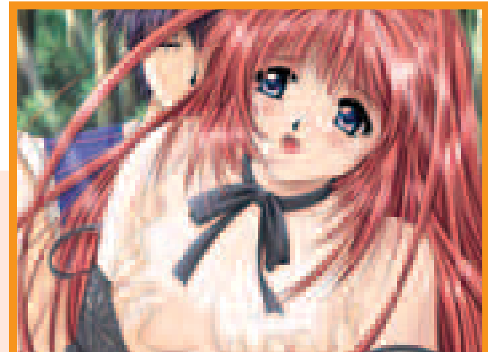


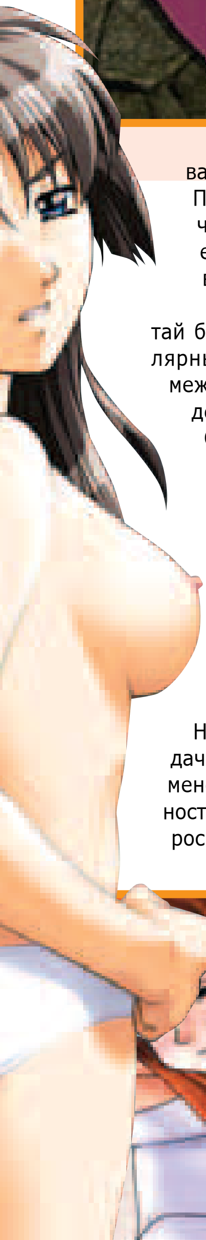





Благодаря хентаю, осуществятся все ваши эротические фантазии. Как насчет секса с эльфийкой? Правда, у нее очень соблазнительные острые ушки...







варивать.

Поскольку сейчас компьютер есть в каждом втором японском доме, хентай быстро стал популярным. В перерывах между повторением пройденного молодежь играла.

Обеспокоенные психологи заговорили о нидзиконах (в буквальном переводе – «комплекс двухмерности»). Так называют парней, которые рисованными девушками интересуются больше, чем реальными. В современной Японии это – проблема несколько надуманная, но реально существующая.

Обеспокоенные психологи заговорили о нидзиконах. Так называют парней, которые рисованными девушками интересуются больше, чем реальными...

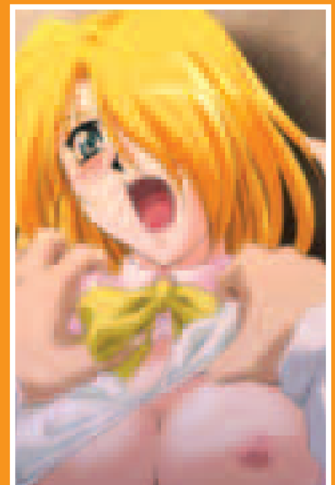
На Западе молодежь учебой озадачена на порядок меньше и, тем не менее, хентай завоевал популярность и там. Почему? Смешной вопрос. Разве тебе никогда не снятся эротические сны, в которых задействованы Светка, Верка и та продавщица из продуктового магазина, столь мило улыбнувшаяся неделю назад?! Конечно, снятся. Хентай предлагает то же самое – красивые эротические сны, где все девушки юны, чисты и необычайно доступны.

СЕКС С РУСАЛКОЙ

Я уже вижу, как у некоторых читателей загорелись глаза, и они ждут, когда начнется раздача «Золотых кулеров» хентай-играм, чтобы купить в магазине рекомендованные хиты. Увы, должен вас разочаровать. В хентае, как и собственно, в сексе, каждый любит свое. Нельзя оценивать h-игры так же, как игры других жанров, ведь это совсем другая штука. Создатели хентая не стремятся просто

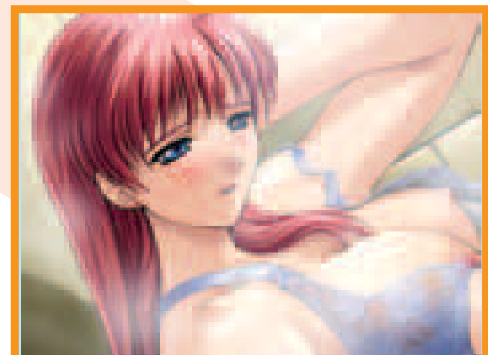
СИМУЛЯТОР ПОДОНКА

В последнее время появляется все больше хентай-игр, герои которых – законченные подонки. Для примера достаточно взять *Sensei 1-2* или *Virgin Roster*, рассказывающие об учителях, работающих в японских школах вовсе не ради того, чтобы нести молодежи светоч знаний. Их интересуют только школьницы, красивые, наивные и беззащитные. Играть в «симулятор насильника» не каждому по вкусу, но впечатления – самые острые. С появлением Interact Play тема сексуальных домогательств перешла на 3D уровень. К чему привела популяризация темы сексуального насилия – читайте в соседней врезке.


«Учитель! То, что вы делаете, как-то... непедагогично!»



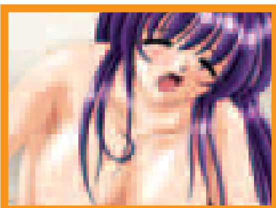


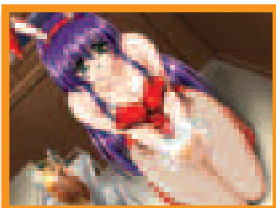




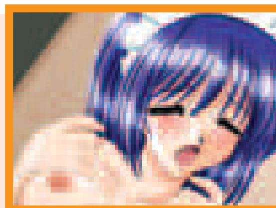


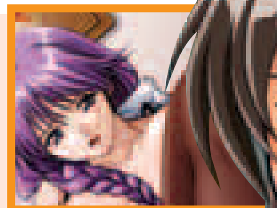
● В хентай-играх все девушки относятся к разным психологическим типам: тихоня и развратница, глупышка и заучка и так далее.



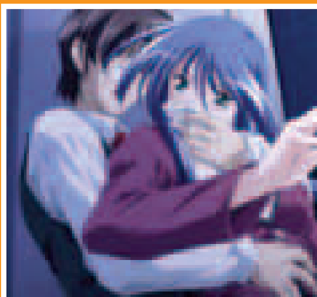








ВЫПУСТИТЬ ПАР



В играх японцы гораздо озабоченнее, чем в жизни.

Развитая японская секс-индустрия не способствует бурному росту сексуальной преступности. Согласно официальным данным, число зарегистрированных изнасилований в Японии стало несколько выше в последние годы. Однако это связано с ростом самоуважения японок, которые все чаще сообщают полиции о насилии над ними (раньше стыдились дурной огласки). В любом случае, процент изнасилований в Японии значительно ниже, чем аналогичный показатель в США.

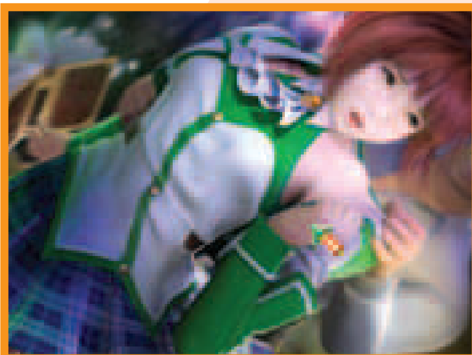
Пуристы уверяют, что хентай заставляет японцев делать то, чем занимаются герои подобных игр: подсматривать за девочками, моющимися в душевой, воровать женское белье, повешенное во дворе сушиться, и так далее. Создатели хентая возражают: «Наши игры помогают людям «выпустить пар».

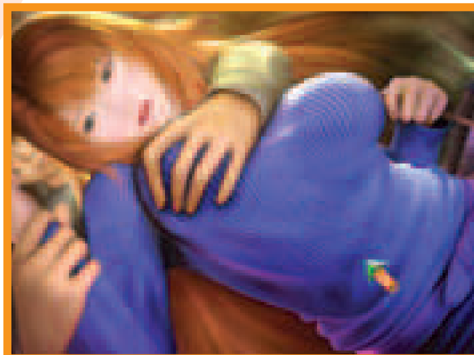
предложить рисованную порнуху. Нет, они обещают сказку. Приготовься, тебя будут мучить километрами текста (читать который необходимо, иначе погубишь все впечатление от игры). К примеру, в ***Come See Me Tonight*** игрока ужасно долго учат правилам ведения ресторанного бизнеса и готовки, а потом, когда ты уже начинаешь сомневаться, не купил ли по ошибке электронный самоучитель японской национальной кухни, радуют романтической историей и эротическими картинками.

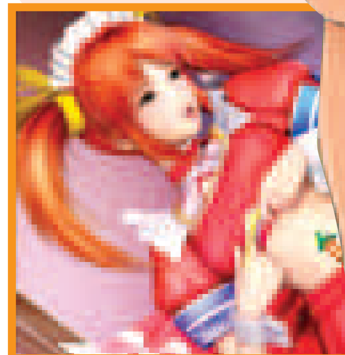
Создатели h-игр учитывают все пожелания трудящихся. Каждое желание игрока рано или поздно будет удовлетворено. Социологические опросы на тему «С кем бы вы хотели поближе познакомиться: с эльфийкой или с русалкой?» не проводятся и, тем не менее, хентай удовлетворит любую фантазию. Есть игры для школьников и студентов (***Casual Romance Club***), где секс на втором плане, а во главе угла стоят отношения. Такие игры называют Dating sim – симулятор свиданий, и их создатели уверяют, что ставят перед собой задачу научить молодежь вежливо общаться и любить друг друга. Есть игры, рассчитанные на взрослую аудиторию (***Paradise Heights 1-2***, ***Do you like horny bunnies 1-2***). Они проще и «функциональнее» – игрок быстро добивается желаемого и любуется эротическими картинками.

КРИЗИС? КАКОЙ КРИЗИС?

Спрос на хентай неуклонно растет. Все больше проектов ли-



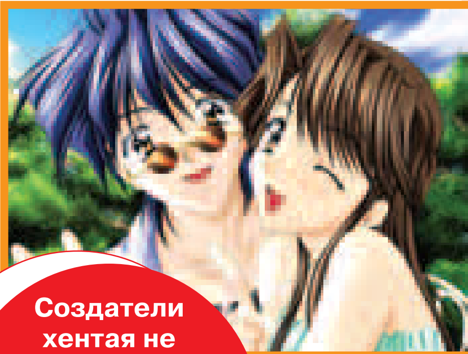














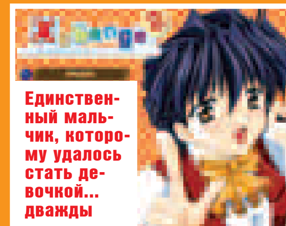
Создатели хентая не стремятся предложить рисованную порнуху. Нет, они обещают сказку…

цензируется для американского и европейского рынков, все выше бюджеты h-игр, а ведь еще недавно создатели хентая мечтали о 10 тысячах проданных экземпляров. С другой стороны, хентай переживает кризис. Бойкие авторы, похоже, опробовали все, что можно, и столкнулись с нехваткой идей. Сценаристы и художники ломают голову, что бы еще предложить почтенной публике.

Студиям, специализирующимся на хентае, приходится пробовать свои силы в 3D, что ведет к удорожанию производства. Окупить такую игру сложнее, ведь аудитория у хентая все равно меньше, чем, скажем, у FPS. И все-таки на риск приходится идти. Так появились ***Biko***, ***Sexy Beach 1-2*** и ***Interact Play*** от **Illusion**. Каждая из них имела шумный успех и обзавелась продолжениями.

Disney сделала заявление о плановом переходе из мира плоских мультфильмов в мир компьютерной анимации. Конторы, специализирующиеся на хентае, пробуют свои силы в 3D. Эра эротических игр-комиксов близится к закату? Поживем – увидим.

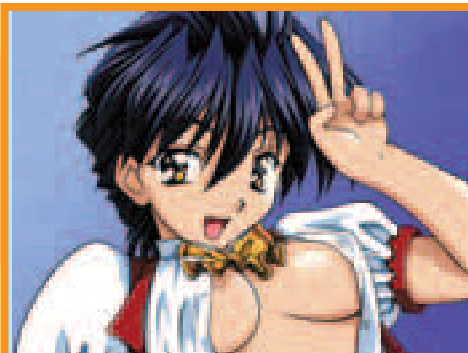
МАЛЬЧИК-ДЕВОЧКА

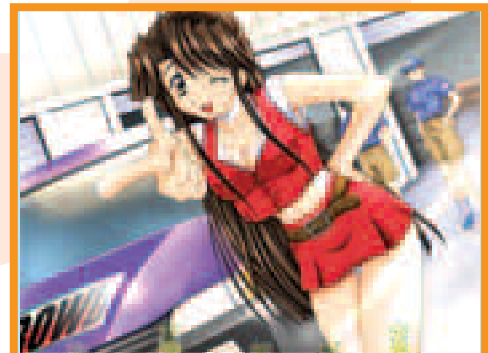


Единственный мальчик, которому удалось стать девочкой… дважды

Ежегодно на рынок выбрасывается десятки хентай-игр. Многие из них остаются незамеченными, и только некоторые ждет крупный успех. Рецепт успеха X-Change 1-2 от Crowd оказался прост: много секса, много юмора (чего стоит такая ремарка: «Когда папа узнал, что я стал девочкой, у него из носа пошла кровь») и очень хороший художник – Ясума Акадзаки (Yasuma Akazaki). Следует заметить, что в хентай-играх всегда используется оригинальная графика, причем привлекаются действительно классные художники, получающие за работу очень солидные гонорары. Кстати, на 2004 год намечен релиз X-Change 3. Ха-ха!









Текст: Алексей Савченко

Человек, ответственный за стратегическое управление одной из самых успешных компаний-разработчиков на территории СНГ и Восточной Европы. Успешный мотогонщик, занимающий высокие места на треках. Удачливый бизнесмен, ведущий активный образ жизни. Источник постоянных слухов для журналистов и, в тоже время, самый обычный молодой человек, не слишком охотно сообщающий прессе факты о своей личной и деловой жизни. Он – один из тех, кто в немалой степени причастен к выходу ряда игр, ставших громкими хитами по обе стороны океана. Он настойчиво открещивается от своего фактического участия в проектах, отдавая все регалии команде, и сосредотачивается на достижении будущих амбициозных целей. Он – Сергей Григорович, директор украинской компании GSC Game World.

СЕРГЕЙ ГРИГОРОВИЧ

ИГРЫ, ГОНКИ, ПЕПСИ-КОЛА И УСПЕХ

PC ИГРЫ: Сергей, привет! С чего все началось, отчего тебя вдруг потянуло в игровую индустрию?

Сергей Григорович (далее С.Г.): Привет! Для меня игры являются самым интересным занятием. С улыбкой вспоминаю те времена, когда игровых клубов еще не существовало, компьютеры были достаточно большой редкостью; и все знали, у кого можно собраться и провести время за монитором первых ПК. Это был своеобразный клуб, комьюнити, которое формировало будущее. Наверное, именно тогда я понял, что это мое, и сделал все для того, чтобы осуществить свою цель – не просто играть в игры, но делать их. Для меня всегда было важно заниматься любимым делом. Между играми и никелем я бы выбрал первое. Это интересно, и к тому же приносит неплохие деньги.

PC ИГРЫ: А правда, что название компании GSC проистекает из твоих инициалов? Или это все же легенда?

С.Г.: Извини, но я не хочу отвечать на этот вопрос. Он некорректен. Люди говорят то, что им хочется говорить. Я им мешать не собираюсь, но и подтверждать слухи не буду.

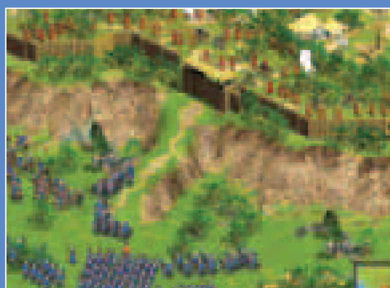
PC ИГРЫ: Каким ты видишь будущее компании? В каком направлении планируется развитие GSC?

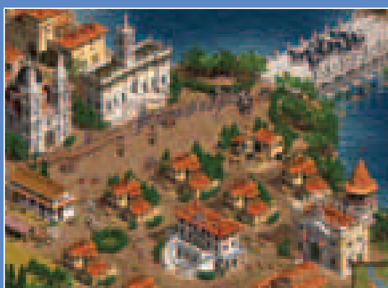
С.Г.: Мы должны уверенно сохранять свою позицию самого крупного разработчика в СНГ и Восточной Европе по количеству интересных и качественных проектов. Это основная задача на данный момент. Кроме всего прочего, мы намереваемся расширяться за счет молодых команд, у которых есть оригинальные и интересные идеи. У них огромный потенциал, но в них почему-то не верят. Эти ребята заслуживают шанс реализовать свои проекты, но, к сожалению, сталкиваются с множеством проблем современной индустрии. Мы же заинтересованы в их привлечении к сотрудничеству. Главное в нашей сфере – люди. Где-то главным фактором являются станки. Где-то – открытия. Для нас же важны профессионалы. Так что в ближайшие несколько лет мы собираемся наращивать штат за счет именно таких людей и задействовать их в новых проектах.

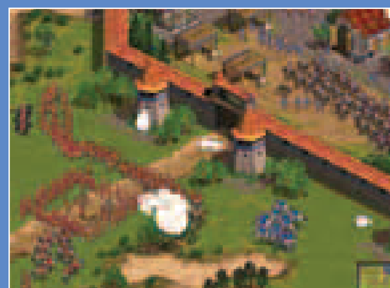
PC ИГРЫ: Как ты расцениваешь перспективы рынка в будущем? За чем будет успех, за какими жанрами, платформами?

С.Г.: Мне кажется, что игровые приставки со временем будут оттягивать более молодую аудиторию и

■ Cossacks: European Wars – первый большой успех компании, открывший путь к множеству новых проектов.









ИМЯ	Сергей Григорович
ДАТА РОЖДЕНИЯ	18.04.1978
МЕСТО ПРОЖИВАНИЯ	Киев
ОБРАЗОВАНИЕ	среднее
РОСТ	180 сантиметров
ВЕС	62 килограммов
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ ИГРА	Warcraft III
ПОСЛЕДНИЙ ВПЕЧАТЛИВШИЙ ФИЛЬМ	«Бойцовский клуб»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ КНИГА	«Техника вождения мотоцикла»
ПОСЛЕДНЯЯ ВПЕЧАТЛИВШАЯ МУЗЫКА	«Звери»
ЛЮБИМАЯ ЕДА	утка по-пекински
ПО ЖИЗНИ ЛЮБИТ	дождь
ПО ЖИЗНИ НЕ ЛЮБИТ	глупость


Новый год, который обещал быть, и стал успешным!

жанры, не подразумевающие большой сложности для игрока. С другой стороны, RTS, например, плотно и надолго поселился на PC, и уходить оттуда явно не собирается. Рынок PC будет медленно расти, рынок приставок будет отгрызать все большую и большую часть аудитории, в том числе и взрослую. Перспективы в жанрах? Три основных – FPS, RTS и RPG. Ну и, конечно же, не стоит забывать о многопользовательских играх. Будущее, на мой взгляд, именно за ними.

PC ИГРЫ: А... GSC уже засветилась практически во всех жанрах: были гонки, шутеры и стратегии. Что дальше? Собираетесь продолжать осваивать новые жанры?

С.Г.: Само собой разумеется! В ближайшее время мы планируем поработать в жанре RPG. Также попробуем смешивать различные жанры. Например, RPG и RTS. Хотя «смешивать» – не самое лучшее слово. Скорее мы их столкнем лбами! Помнишь Саурона, который разбрасывает воинов армии людей в начале первой части «Властелина колец»? Что-то в этом роде.

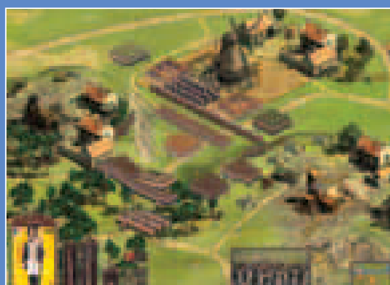
PC ИГРЫ: Какая из сфер разработки тебе ближе всего? Если бы ты не был начальником, стал бы ты дизайнером или звукорежиссером?

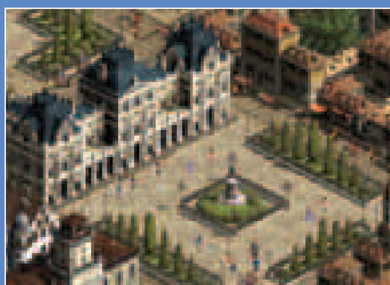
С.Г.: Думаю что гейм-дизайнером... хотя, скорее всего, тестером. Я всегда считал, что самое интересное, это как раз процесс разработки игры, работа в команде, создание нового мира, а не должность директора компании. К сожалению, в жизни я себе этого позволить не могу – кому-то нужно заниматься и руководством.

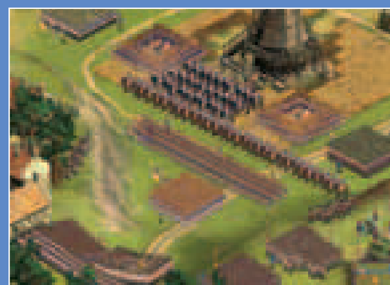
PC ИГРЫ: В чем залог успеха? Лично твой и компании?

С.Г.: Да он, в общем, одинаков и для компании, и для отдельно взятого человека – оптимизм, честность и трудолюбие. Сочетая эти качества, добиться успеха не так уж и сложно. Все остальное – приложится.

Cossacks2: Napoleonic Wars – долгожданный сиквел «Казаков». Прогнозируемая дата выхода – эта осень.









Вологда-Вологда-Вологда-да? Нет. Днепр! Шумная корпоративная вечеринка GSC!

→ О КОМАНДЕ



Команда GSC известна более чем десятью проектами, большая часть которых была успешна, а несколько обзавелись гордым именем ХИТ по обе стороны нашей с вами маленькой планеты. Первая часть игры ***«Казаки»*** была продана более чем миллионным тиражом, и повлекла за собой создание двух официальных адд-онов, фактически определивших собственный поджанр в большой семье RTS. Помимо этого, компания выпустила такие игры как ***American Conquest*** с адд-оном ***American Conquest: Fight Back***, ***FireStarter*** и готовит к выходу многообещающих ***S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl*** и ***Казаки 2: Наполеоновские Войны***. О планах на будущее, как видим, пока что тактично умалчивается...

PC ИГРЫ: Что необходимо для того, чтобы создавать суперпроекты?
С.Г.: Идеи и вера в победу. А что еще нужно? Если ты веришь в себя, если у тебя есть интересные мысли, нужно идти вперед, ни перед чем не останавливаясь. Все двери мира откроются перед тобой, если ты сможешь их заставить это сделать.

PC ИГРЫ: Много ли у тебя друзей в игровой индустрии?
С.Г.: А что ты имеешь в виду под игровой индустрией в этом вопросе? Девелоперов? Честно сказать, у меня гораздо больше друзей среди геймеров, чем среди руководителей и работников других компаний.

PC ИГРЫ: Как расцениваешь будущее отечественной индустрии?
С.Г.: Весьма оптимистично. В будущем наш рынок имеет все шансы превратиться в настоящий клондайк для тех, кто разрабатывает игры на PC. Разделение на PC и приставки сохранится и усилится, причем вторая группа будет ассоциироваться с какой-либо одной консолью. Взрослая аудитория предпочтет остаться на PC. Делайте выводы.

PC ИГРЫ: Какие отечественные проекты, из последних, понравились больше всего?
С.Г.: ***Sudden Strike***. Играл с удовольствием.

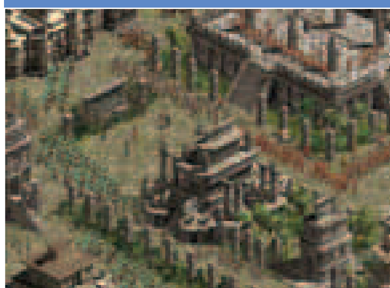
PC ИГРЫ: Люди говорят, вы там у себя в недрах четвертый *Warcraft* разрабатываете?
С.Г.: Без комментариев.

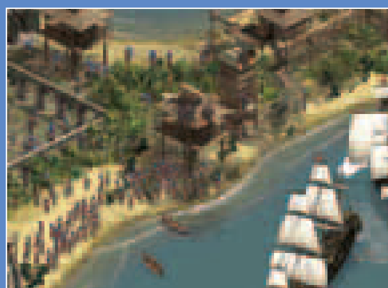
PC ИГРЫ: А еще говорят что *Might and Magic 10*...
С.Г.: Когда мы будем готовы рассказать о чем-то новом, мы пригласим тебя и вообще всех отечественных и западных журналистов на большую конференцию, купим много пива, воздушных шариков, устроим мега-шоу-программу, от которой все будут в полном восторге, и все расскажем, идет?

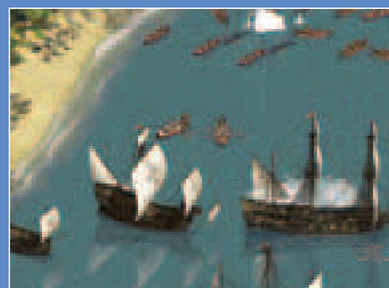
PC ИГРЫ: Пиво и шарики – это все конечно очень хорошо, но... что же вы все-таки делаете?! Скажите нам. Прекратите пытать общественность неизвестностью!
С.Г.: Ладно, настойчивость взяла свое – объясняю в общих чертах, так как по-другому просто не получится. На данный момент у нас есть два секретных проекта. По первому я ничего не могу рассказать, потому что мы делаем его на заказ, а соглашение о неразглашении информации, куча условностей и документов просто-напросто не позволяет мне этого сделать. Второй проект будет анонсирован очень скоро, ждать осталось недолго. В целом, само собой, мы будем ломать в этих проектах границы, ковать железо признаваемых во всем мире хитов и достигать новых горизонтов.

PC ИГРЫ: А вот такой вопрос... Когда выйдет *S.T.A.L.K.E.R.*?! Ведь перенос даты релиза под каким-то сомнительным предлогом не состоится?..

American Conquest – продолжение линейки глобальных исторических стратегий. Теперь в Америке.








Команда в молодости. Привал на пейнтбольном матче.


Одна из многочисленых выставок, стенд GSC, фанаты «Сталкера» и представители команды.


Не кто иной, как Джон Ромеро собственной персоной на стенде «Казаков».

КИБЕРСПОРТ

Как убежденный в будущем киберспорта человек, Сергей одобряет и поддерживает это направление всеми возможными способами. Под крыло компании были приняты лучшие профессиональные киберспортсмены Украины, став командой GSC.Proteam. Информацию о достижениях команды размещают на более чем 35% мировых информационных порталах. Интервью с игроками транслируются по национальным и зарубежным телеканалам. GSC.Proteam имеет три подразделения: GSC.Counter-Strike, GSC.Warcraft III и GSC.Quake3; сейчас появились тенденции к расширению команды.


GSC.Proteam – контрстрайкеры и просто хорошие парни

С.Г.: А мы что, уже объявили дату релиза? Не было такого!

PC ИГРЫ: Да? И правда. Ну, хорошо, давай теперь непосредственно о тебе. Что предпочитаешь слушать из музыки?
С.Г.: Вообще, у меня разносторонние вкусы. Из самого любимого – Prodigy, Бах и «Наутилус Помпилиус».

PC ИГРЫ: А как обстоят дела с такой сферой искусства, как кино? Часто посещаешь кинозалы?
С.Г.: Постоянно. Хожу на все премьеры, люблю следить за выходом новых фильмов. Хождение по кинотеатрам – отличный повод выбраться в люди и немного отдохнуть. Любимые фильмы на данный момент это: «Игра», «Бойцовский клуб», «Семнадцать мгновений весны», «Бригада» и «Криминальное Чтиво» в переводе Гоблина – там текст ближе всего к оригиналу.

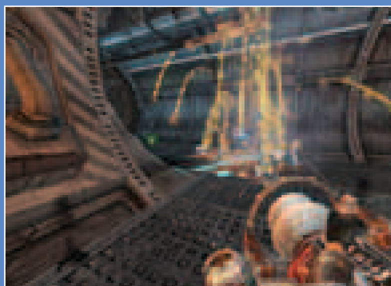
PC ИГРЫ: Что для тебя самое важное в этой жизни?
С.Г.: Один миллиард долларов.

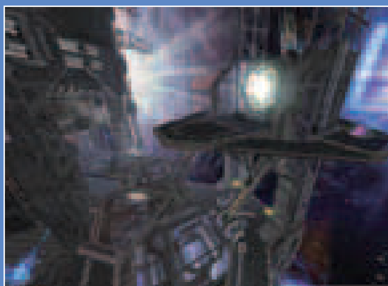
PC ИГРЫ: Как ты относишься к своей работе?
С.Г.: Утром иду на работу с удовольствием, вечером ухожу оттуда с не меньшим удовольствием. Я не отношусь к работе с фанатизмом, но считаю ее довольно увлекательным и интересным занятием. Для меня это, прежде всего, способ достижения поставленных целей.

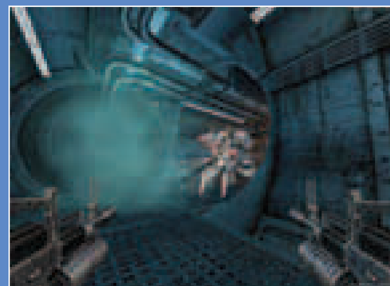
PC ИГРЫ: С работой разобрались, а как насчет свободного времени? Где и как его проводишь?
С.Г.: С семьей и детьми. Играю в настольный теннис. Участвую в шоссейно-кольцевых гонках на спортивных мотоциклах. Занимаюсь этим видом спорта на протяжении двух лет. В последнем сезоне занял по Украине четвертое место. На следующем чемпионате намерен победить!

PC ИГРЫ: Удачи на треке! А путешествовать любишь? Какую из стран хотел бы ты посетить во время следующего отпуска?
С.Г.: Отпуск? Я вообще-то свободный человек в этом отношении и могу

FireStarter – Проба в жанре FPS. Поджигай!









Та самая поездка, тот самый реактор, те самые люди. Так начинался «Сталкер».

СТРЕЛКА ЗА ТРИСТА!



Несмотря ни на что, основным увлечением Сергея на протяжении двух последних лет были и остаются спортивные мотоциклы. На загородных дорогах Киева его часто можно встретить... если конечно, можно назвать встречей пролетающий на скорости около трехсот километров Yamaha R1. В скором будущем, директор GSC планирует совершенствовать свои рефлексы, достигать новых пределов скоростей и занимать высокие места на чемпионатах по шоссейно-кольцевым гонкам.

взять отпуск в любое время, только зачем? В моем понимании, идеальный отдых не длится больше нескольких дней. Да, согласен, неплохо где-нибудь поваляться на тропическом пляже на выходных, но на третий или четвертый день становится слишком скучно. В последнее время отдыхаю по необходимости, причем по необходимости своей семьи – если им это нужно, куда-нибудь едем. Лучшее времяпрепровождение, которое только может быть лично для меня, – несколько дней проведенных на Нюрнбергтреке. А куда я поеду в следующий раз... В будущем хотел бы посетить Северную Корею. Хочется вспомнить СССР, да и, говорят, там очень интересно.

PC ИГРЫ: Как считаешь, вредные привычки у тебя есть?
С.Г.: Не мне об этом судить. Жена мне часто говорит, что самая вредная моя привычка – играть в игры, которые мы разрабатываем. Если задуматься, действительно, что-то в ее словах наверняка есть... Еще я слишком часто считаю свои деньги, да и, наверное, излишне экономен. Это не всегда хорошо в бизнесе, где нужно периодически рисковать и делать большие вложения, чтобы зарабатывать еще больше.

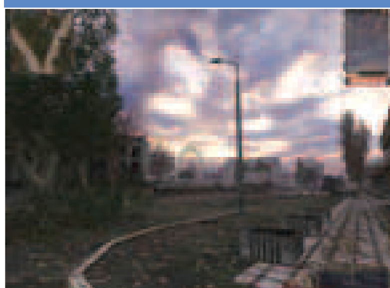
PC ИГРЫ: Что предпочитаешь из крепких напитков?
С.Г.: Из крепких напитков не предпочитаю ничего, так как вообще их не пью.

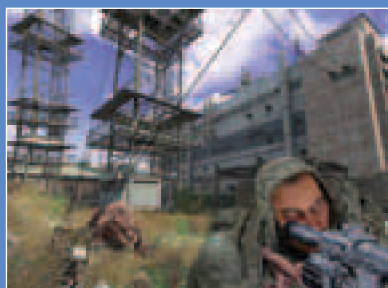
PC ИГРЫ: Курьезные ситуации в жизни часто происходили? Расскажи о каких-нибудь?
С.Г.: Самые курьезные ситуации проистекают из слухов, которые ходят о GSC. Каждый раз, когда прихожу на работу, я слышу что-то новое – то мы купили в Одессе какую-то студию, то у нас революция назревает в компании, причем об именах, фамилиях и явках революционеров уже известно всем, кроме них самих. В нескольких словах – живем мы весело, курьезов столько, что перечислить их все или выделить самые интересные я затрудняюсь.

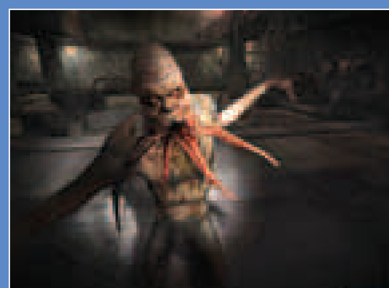
PC ИГРЫ: Где ты черпаешь вдохновение?
С.Г.: Ладно. Открываю страшную тайну. В пепси-коле. Обожаю этот напиток, и в день, в среднем, выпиваю до четырех литров. Между прочим, в них содержится две тысячи калорий, что является нормой для взрослого человека в день. Для меня этот напиток – фактически наркотик. А новые мысли приходят, как всегда, спонтанно.

PC ИГРЫ: Спасибо за душевную беседу! До скорых встреч! 

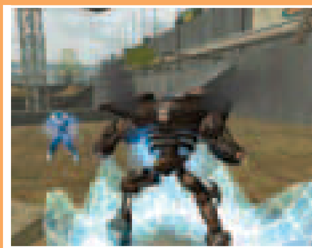
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl – комментарии излишни.



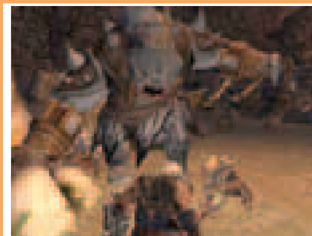




текст: Николай Питерский

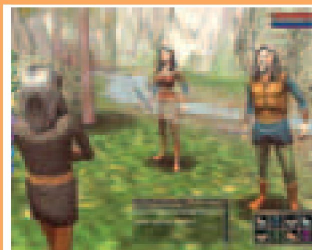


Не успел 28-го апреля состояться запуск супергеройской MMORPG ***City of Heroes***, как компания **NCSoft**, издатель проекта, анонсировала первое расширение. Как следует из названия, адд-он ***City of Villains*** позволит пользователям играть за суперзлодеев. Ведь настоящим героям нужны достойные соперники, не так ли? Дополнительные подробности относительно расширения должны последовать на E3'2004.



Релиз онлайновой RPG ***Middle-Earth Online*** перенесен с октября 2004-го на неопределенный временной период следующего года. По словам продюсера игры **Криса Тейлора** (Chris Taylor), дополнительное время позволит добавить больше игрового контента, накопить знаний о функционировании вселенной и продлить период бета-тестирования. Создатели настолько погрязли в разработке проекта, что даже не подготовили демонстрационную версию к E3. Последний факт наводит на размышления...

Компания **Codemasters** наметила тестирование MMORPG ***Dragon Empires*** на май. Форму для участия можно обнаружить на сайте **http://www.codemasters.co.uk/dragon-empires/**.



FALLOUT В ОНЛАЙНЕ

Признайся, ты бы вряд ли смог отказаться от заманчивого предложения попробовать ***Fallout*** в онлайне? Вполне вероятно, в скором времени тебе представится такая возможность. В недрах студии **NetDevil**, известной онлайновым космическим проектом ***Jumpgate***, стахановскими темпами куется постапокалиптическая MMORPG ***Auto Assault***. Главная фишка игры – это различные машины, грузовики, мотоциклы и прочие «железные друзья» человека, которые можно будет тюнить и модифицировать, меняя двигатели, броню и оружие. Чтобы даже самые хардкорные виртуальные гонщики чувствовали себя комфортно, разработчики озаботились подключением известного физического движка Havok 2.0. В общем, интерактивность ландшафтов и реалистичная модель повреждений гарантируются. Геймплей будет включать значительное количество миссий и динамичные заварушки в постапокалиптических пустынях, населенных мутантами и бандитами. Прям как в Fallout'e! Пока это все известные на данный момент сведения об игре. Официальную презентацию проекта игровой общественности проведет издательская компания **NCSoft** на выставке E3'2004.

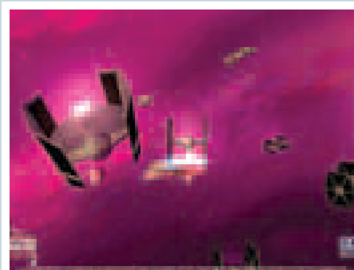


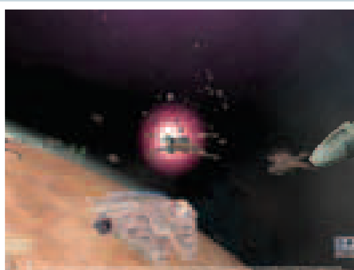
Первый онлайновый проект NetDevil – Jumpgate.



Идеи Fallout'а рвутся в онлайн. Иначе и быть не могло!

X-WING VS. TIE FIGHTER ONLINE







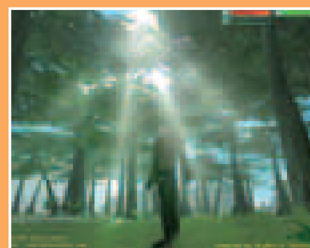
Компания **Sony Online Entertainment** официально анонсировала адд-он ***Star Wars Galaxies: Jump to Lightspeed***, запланированный к выпуску еще на этапе разработки оригинальной игры.
Онлайновые поклонники «Звездных Войн» теперь смогут полноценно освоить космическое пространство. Разработчики признаются, что, по сути, дополнение будет эдакой глобальной многопользовательской версией знаменитого проекта ***X-Wing vs. TIE Fighter***. Игрокам станут доступны более 15-ти космических кораблей (среди которых X-Wing, Y-Wing, TIE fighter, TIE interceptor, YT-1300 и др.), 2 новые расы персонажей, 4 специализированные профессии, а также спецспособности, «прикрепленные» к оригинальному древу умений. Вообще Jump to Lightspeed скорее похож на онлайновый симулятор, нежели на MMORPG. Исход космических сражений будет зависеть от координации и рефлексов пользователей – ролевая система имеет меньшее значение. Создание кораблей интегрируется в экономическую систему Star Wars Galaxies, то есть их сборка будет возложена на игроков. Последние смогут изменять и внешний вид, и функциональность кораблей. Постоянной платы за их содержание не будет, зато придется делать разовые платежи за ремонт. Адд-он откроет десяток новых секторов безвоздушного пространства, охватывающих как Центральные Миры, так и Внешние Территории. В дополнение к космическим разборкам повстанцев и имперцев игроки смогут выполнить более сотни миссий, действие которых будет происходить в туманностях, астероидных полях и на кладбищах кораблей.
Ждать выхода адд-она осталось недолго – он появится уже осенью. А до этого момента состоится тестирование проекта, подробности относительно которого появятся позднее.

УХОДИМ В КАТАКОМБЫ





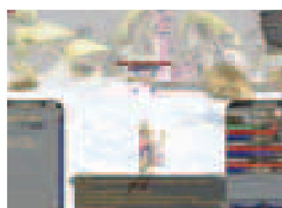
Хорошей игры должно быть много... очень много. Таким лозунгом долгое время успешно руководствовались разработчики **_EverQuest_** и **_Ultima Online_**. Теперь к ним примкнула и компания **Mythic Entertainment**, анонсировав уже пятый по счету адд-он к **_Dark Age of Camelot_**. Расширение, носящее незамысловатое название **_Catacombs_**, по заверениям разработчиков направлено, в первую очередь, на казуальных игроков: чтобы суровые баталии стенка на стенку не давили на их неокрепшую психику, им предложат приватные подземелья, генерируемые для любых групп по первому же запросу. Пользователям больше не придется искать и выжидать монстров – достаточно будет, воспользовавшись новым сервисом, сгенерировать себе новую охотничью локацию. Помимо этого в адд-он будет включено по одному новому классу и подземному городу для каждого из королевств (Realms). Также обещаны графические преобразования, которые затронут вид и анимацию персонажей. Появление «катакомб» в продаже запланировано на декабрь 2004 г.

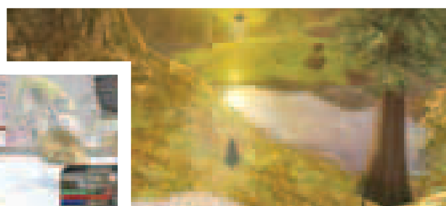


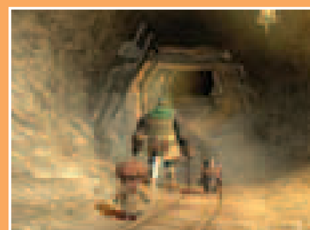
Футуристическая MMORPG **_BigWorld: Citizen Zero_** от австралийской компании **Micro Forte** (разработчик **_Fallout Tactics_**), давно записанная в разряд «замороженных проектов», неожиданно подала признаки жизни. Игра потеряла приставку BigWorld, а ее официальный сайт вновь появился в онлайне. Найти его можно по адресу **http://www.citizen-zero.com/**. Пока там доступна лишь базовая информация и форум, но разработчики обещают регулярно обновлять ресурс.

НОВАЯ ЖИЗНЬ ASHERON'S CALL

Выкупив у **Microsoft** все права на вселенную **_Asheron's Call_**, студия **Turbine Entertainment** принялась за популяризацию обеих частей «Зова Ашерона». Первой под раздачу попала оригинальная игра, увидевшая свет еще в 1999 году. К ней Turbine в начале 2005 выпустит адд-он, у которого пока еще даже нет названия. Расширение вдвое увеличит размер текстур оригинала, что, естественно, положительно скажется на детализации персонажей, монстров и ландшафтов. Кроме того, в игру будет добавлено стратегическое развлечение под кодовым названием Elder Game, позволяющее пользователям включиться в борьбу за контроль над городами и различными ресурсами. Естественно, в список обещаний вошли и дополнительные эпизоды, развивающие сюжет, новые монстры и другие особенности. Дополнительные подробности будут раскрыты в будущих анонсах. Параллельно Turbine начала продавать свои продукты по демпинговым ценам. Скачать дистрибутив и приобрести CD-ключи для **_Asheron's Call 1: Dark Majesty_** и **_Asheron's Call 2: Fallen Kings_**, включающие один месяц бесплатной игры, можно на сайте **http://www.fileplanet.com/**. Информацию относительно этой программы ищите на **http://www.turbinegames.com/**.





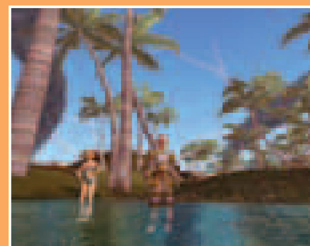


Компания **Square Enix** наконец-то соблаговолила официально анонсировать адд-он **_Final Fantasy XI: Chains of Promathia_**, слухи о котором ходили уже давно. Из доступной на данный момент информации известно лишь, что расширение добавит в игру цепочку островов Tavnazia и подземный город Movalpolis, отстроенный группой гоблинов под названием Moblins (всего более 40 новых локаций). Изображения грядущего адд-она (в низком разрешении) ищи на японской страничке игры – **http://www.playon-line.com/ff11/promathia/**.

$4,5 МИЛЛИОНА ДЛЯ РАЗРАБОТЧИКОВ ANARCHY ONLNE



Funcom похвасталась тем, что консорциум **Northzone Ventures**, а также фирмы **Teknoinvest** и **Stelt Holding** вложили в развитие компании $4,5 миллиона. По словам президента Funcom **Тронда Арне Ааса** (Trond Arne Aas), инвесторы по достоинству оценили «высокую на сегодняшний день прибыльность «**_Anarchy Online_**». Выделенные деньги позволят компании расширить ее маркетинговые возможности и повысить качество будущих онлайновых проектов. Ждем новых анонсов от Funcom?



Студия **Nevrax** объявила о старте бета-тестирования красивейшей онлайновой RPG **_The Saga of Ryzom_**. Релиз проекта назначен на июнь этого года.

«Все! Надоело! Не могу я вести рубрику, посвященную флэш-играм! Ненавижу их!» – заголосил я на днях. Что сказал редактор? Сказал: «Ищи лучшее, дерьма нам не нать!» Понял – не дурак. Вот только... Где найти это лучшее? Подобно наивному золотоискателю-новичку, приехавшему на Клондайк в надежде разбогатеть, я сел с ситечком на берегу речки (в смысле, загрузил первый же сайт, обещавший самые «кульные, мегарулезные флэш-игрухи»), и... не нашел ничего. Игры, конечно, имелись, вот только процент хороших среди них был неизменен – ноль. Сплошная любительщина: банальные перепевки старых песен, сильно проигрываюшие оригиналам. Пришлось закатать рукава, по уши влезть в «самое оно», перерыть два десятка сайтов, чтобы, в конце концов, отыскать пять... нет, не хитов, а просто приятных игр. Часть из них привлекает графикой, другая – геймплеем, а некоторые порадовали оригинальной задумкой.
Можно ли любить флэш-игры? Давайте вместе попытаемся найти ответ на этот злободневный вопрос.

текст: Иван Гусев

С МЕНЯ ХВАТИТ, ИЛИ МОЖНО ЛИ ЛЮБИТЬ ФЛЭШ-ИГРЫ?

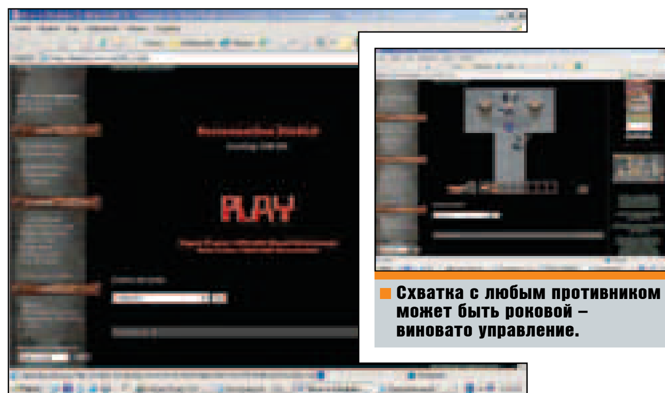
NECROMANTHUS DIABLO

http://diablo2.com.ru/6/92_1.php

Минуточку внимания! Время поддержать отечественного игростроителя. Эта флэш-композиция, создана по мотивам ***Diablo***. С первого взгляда ясно: игра сделана истинным фанатом, ибо графически выглядит... как Diablo. И рыцарь похож, и сундучки, – все отрисовано, как положено. Не **Blizzard**, конечно, но для флэша – достойно. А вот геймплей подвел. Вместо получения бесшабашного фана, мы вынуждены бороться с управлением. Подходишь к монстру и... не можешь врезать ему, как следует. Эх, проклятая двухмерность.

В общем, если ты прошел обе части Diablo и адд-оны к ней, но играть по-прежнему хочется, возьмись за ***Necromanthus Diablo***. В противном случае, не спеши знакомиться с этим симпатичным... уродцем.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 2



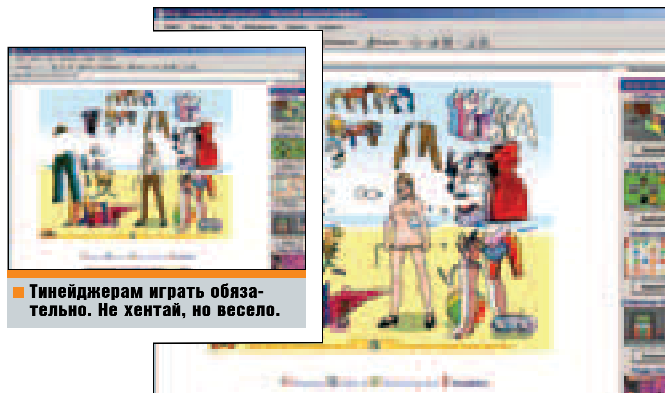
Схватка с любым противником может быть роковой – виновато управление.

SEXYDRESSUP

http://www.flash-game.net (id = 836)

Именно это я мечтал получить в подарок на свое 13-летие! Подобные игры раньше выпускались на тонком картоне и назывались «Одень Дашу». Девочкам нравилось, а парни почему-то думали вовсе не о модных сарафанчиках. Они фантазировали: как бы скинуть с Даши бесчисленные кофточки и проверить, вдруг под одеждой все, как положено. Увы, там оказывались припаянные трусы и бюстгальтер. Никакой радости. А ***SexyDressUp*** предоставляет огромное поле для экспериментов! Под девизом «Создай девушку своей мечты!» ты оголяешь девицу, а затем одеваешь ее согласно своим представлениям о моде. В смысле, чулочки, пиджачок и противогаз на голову. Кто спросил: «Зачем противогаз?» Неужели ты не любишь ***Fallout***?

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



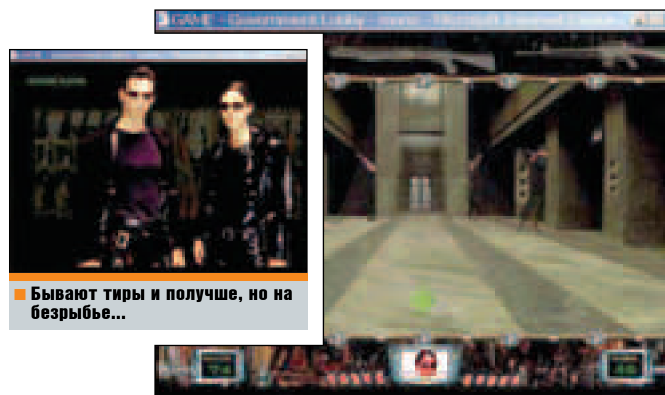
Тинейджерам играть обязательно. Не хентай, но весело.

GOVERNMENT LOBBY

http://whatisthematrix.warnerbros.com/rl_cmp/trinity_frames.html

Матрица по-прежнему не покидает тебя, дружище? Ты уже подписался на ***Matrix Online***, а ее никак в печать не сдают? Что ж, у нас есть для тебя лекарство. В интернете долго качается, ***Government Lobby*** называется. В качестве поля боя выбран знаменитый холл из первой «Матрицы», в качестве оружия – автомат, шотган и винтовка. Врагов – под сотню, патроны – бесконечны, а вот здоровье – нет. Играя за **Нео** (Neo) или за **Тринити** (Trinity), надо уничтожить как можно больше супостатов. Сделать это не так просто, ибо недруги прячутся за колоннами и не высовываются дольше, чем на долю секунды. Сначала стреляешь и разрушаешь колонны, потом методично убиваешь противников. Обыкновенный тир без претензий. ***Moorhuhn*** покруче будет.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



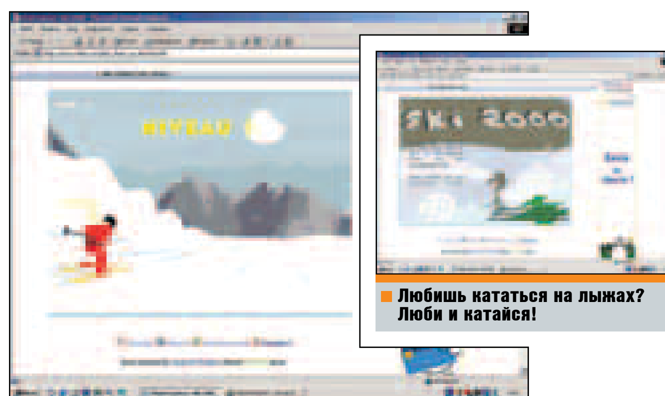
Бывают тиры и получше, но на безрыбье...

SKI 2000

http://www.t45ol.com/play_flash_us.php?ID=846

Интерфейс игры выполнен на французском языке, которым все мы, как я полагаю, свободно владеем. Парле ву...? Си? Впрочем, если в школе ты изучал суахили, сей факт не помешает тебе получить свою порцию веселья от ***Ski 2000***. Итак, в чем суть? Ну, мы едем на лыжах. Ну, время от времени на пути попадаются преграды, и их надо избегать, иначе травматизма, а то и летального исхода, избежать не получится. В общем, геймплей незатейлив, как рецепт бабушкиного самогона. Игру спасает лишь кропотливая работа художника. Надо видеть этих дедков-мотоциклистов, мчащихся навстречу на «Харлеях» и пытающихся тебя сбить. Играть довольно непросто. Если сумеешь добраться хотя бы до третьего уровня, обязательно напиши мне.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 3



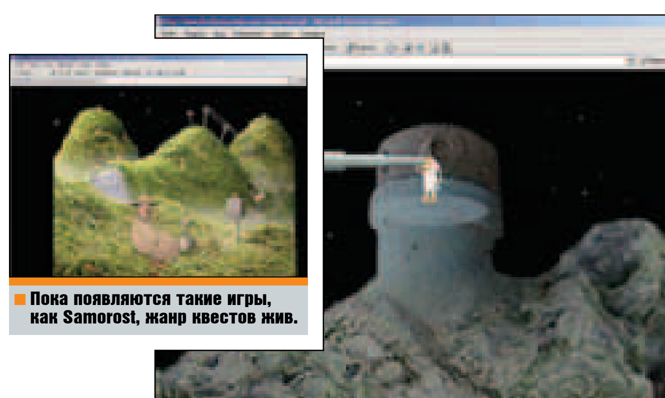
Любишь кататься на лыжах? Люби и катайся!

SAMOROST

http://www.freshsensation.com/samorost.swf

В тот момент, когда я, отчаявшись, было решил навсегда завязать с флэш-играми, нашелся спаситель Вселенной. Зовут его ***Samorost***. Сейчас, когда космические корабли еще не бороздят галактические просторы, но на Марсе уже находят зайцев, куда-то пропали квесты. Совсем пропали. Хоть в Красную книгу их занос. Samorost – квест, и квест отменный. Во-первых, он прекрасно нарисован. Во-вторых, он безумен и последователен одновременно – надо лишь понять логику игрового мира. В-третьих, он смешной. Достаточно посмотреть на нарика с кальяном – и уже смешно, а ведь он еще и говорит! Всем фанатам Монти Пайтона (Monty Python) играть обязательно. Остальным... играть обязательно. Я же с новыми силами берусь за поиски флеш-жемчужин в куче сам знаешь чего.

Игра в оффлайне: Нет
Оценка: 5



Пока появляются такие игры, как Samorost, жанр квестов жив.

Признавайся, ты соскучился по игро-трэшаку? Черному, пахнущему, брызжущему во все стороны кровищей и другими физиологическими жидкостями? Что такое «игротрэшак»? Ну, скажем, произведение про девушку-вампира, которая борется с оккультистами из Третьего Рейха (***BloodRayne***) или историю о команде супергероев, спасающей мир от русского монстра-коммуниста (***Freedom Force***). Небось, ждешь не дождешься очередной игры о каком-нибудь супермутанте-гермафродите? Сейчас я познакомлю тебя с одним из кандидатов на почетное звание «Невменяемость года», носящим гордое имя ***City of Heroes***.



Текст: Егор Просвирнин

CITY OF HEROES

Обыкновенный героизм

ЖАНР ИГРЫ	MMORPG
ИЗДАТЕЛЬ	NCSoft
РАЗРАБОТЧИК	Cryptic Studios
КОЛИЧЕСТВО ИГРОКОВ	не определено
ДАТА ВЫХОДА	28 апреля 2004 года
ИНФОРМАЦИЯ В ИНТЕРНЕТЕ	www.cityofheros.com



ИСТОРИЯ ОДНОГО ГЕРОЯ

Сюжет игры прост как апельсин – есть некий Парагон-Сити, в котором жили – не тужили обыкновенные мирные обыватели. Однажды с ним приключилась некая ужасная пакость-гадость, и большая часть его жителей превратилась в супергероев с суперсилой, суперскоростью, суперпотенцией и тому подобными супервещами. Естественно, все мировые злодеи не могли пройти мимо подобного заповедника суперменов и супервуменов и стали строить городу разнообразные подлянки. Герои, соответственно, занялись активным спасением родных хат и сельсоветов. По жанру игра является MMORPG, то есть каждый супергерой будет управляться вполне реальным Васей Пупкиным из Арканзасщины. Тебе предлагается занять место в теплой команде сверхлюдей и дружно заняться отловом злодеев. Перед тем, как начать гнобить мировое зло, требуется создать своего персонажа. Помимо стандартного невероятного разнообразия вариантов внешнего вида (дозволяется отдельно выбирать ноги, отдельно руки, отдельно голову и туловище), ты сможешь указать способ превращения обычного

невзрачного паренька (или бабенки) в суперсупера. Наличествует множество вариантов – от аварии во время научного эксперимента (а-ля человек-паук) до мутации по вынужденным обстоятельствам (вспоминай «Секретные материалы»). Затем задается архетип персонажа (или, говоря человеческим языком, его класс). За счет него можно будет использовать дистанционные атаки, бить в ближнем бою, или же баловаться с силами психики (очевидно, речь идет о магии). Далее следует выбрать две начальные «силы» – то, чем ты будешь умерщвлять врагов. Будут ли это магические атаки, позитивные или негативные «буффы» (заклинания, улучшающие/ухудшающие характеристики), или же ты предпочтешь плевать во врагов с расстояния глыбами льда и сгустками огня? За убийство врагов Добра, Справедливости и Благорастворения Воздухов ты получишь очки опыта, используемые для улучшения уже имеющихся или для покупки новых специальных «сил».


Вот такие вот фашисты и будут нам яростно оппонировать.

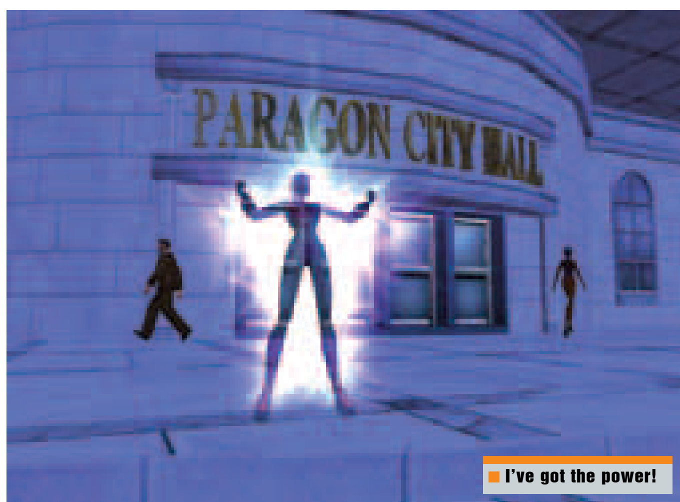
ИЗ ЖИЗНИ СУПЕРМЕНОВ

Как ты уже догадался, супергероям не пристало передвигаться по городу со скоростью обычного прохожего. В зависимости от специализации ты сможешь летать, прыгать с небоскреба на небоскреб, носиться на огромной скорости или же банально телепортироваться из точки «А» в точку «Б». Напрыгавшись и набегавшись, ты пойдешь на поклон к местным NPC просить заданий. Они с радостью расскажут тебе очередной кусок истории об Ужасных Злодеяниях, а потом шепнут на ушко, куда идти и кого резать. Конечно же, можно отправиться бороться со Злом в одиночку, но разработчики всячески подчеркивают, что City of Heroes, в первую и вторую очередь, – игра командная. То есть организованные бандформирования сверхчеловеков будут пускать в зоны с неимоверно сильными врагами и потрясающими воображение наградами, куда асоциальным одиночкам вход запрещен в принципе. Более того, нанеся серьезный урон некоей Организации Подлых Пенсионеров или же Ассоциации Любящих Шуметь Соседей, ты добьешься полного изгнания преступного сообщества из замечательного города Парагона. Естественно, в одиночку столь благородную цель осуществить не получится ни за что. Зато в награду отважным спасителям, кроме всего полагающегося в подобных случаях, будут предложены новые детали к их суперкостюмам (а куда же без этого?). Напоследок упомяну о крайне важной для любой MMORPG детали – о PvP (битвах между игроками). Без них в City of Heroes никуда – схватки будут происходить на специально оборудованных аренах между пожелавшими вступить в противостояние игроками. Победителям вручается всемирная слава и ценные призы.

КОСТЮМЫ

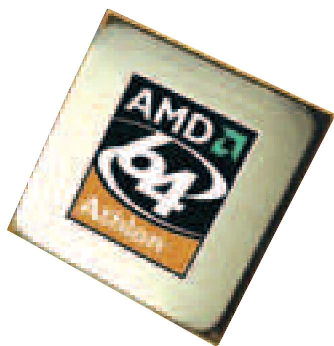
Как известно, ни один настоящий супергерой не обходится без своего костюма. Разработчики уделяют внимание одежде сверхлюдей не меньше, а то и больше внимания, чем всем остальным частям игры. Фанатов трепетно заверяют о наличии шляп, масок, множества разнообразных эмблем, а также возможности менять цвет выбранного одеяния.





I've got the power!


Вечеринка у Децла дома! Родители на даче – гуляет вся школа!







ATHLON 64: РАСШИРЕНИЕ МОДЕЛЬНОГО РЯДА

Похоже, прогнозы компании **AMD** по поводу того, что новейший процессор *Athlon 64* в скором времени станет массовым, находят реальное подтверждение. Совсем недавно AMD анонсировала его младшую версию, имеющую рейтинг *2800+*. Правда, от старших моделей ее отличает, к сожалению, не только меньшая тактовая частота, но и урезанный вдвое кэш второго уровня – у *Athlon 64 2800+* он составляет 512 килобайт. Конечно, это скажется на итоговой производительности, но, как ни крути, 64-битное ядро AMD очень и очень мощное, и покупка этого процессора будет отличным вариантом для тотального апгрейда ПК. Тут стоит упомянуть самый интересный параметр новинки – цену. В оптовых партиях от 1000 штук она составляет 178 долларов США. Что это значит для нас? Судя по интересному ценообразованию на продукцию AMD, в скором времени нас ожидают 64-разрядные процессоры ценой в промежутке 150–165 долларов, что уже полностью вписывается в бюджет даже средненького ПК. Правда, для перехода на Athlon 64 необходимо сменить материнскую плату на модель с поддержкой процессоров *Socket 754,* – эти платы уже давно предлагаются по ценам, практически равным ценам на стандартные материнки *Socket A* – от 60 долларов и более. Что ждет эту линейку в дальнейшем? По слухам, уже в конце мая она пополнится топовыми версиями с рейтингами 3500+ и 3800+, но официального подтверждения этой информации найти не удалось. В любом случае, подобный шаг в сторону массового рынка, несомненно, заслуживает внимания.

GEFORCE FX6800 ULTRA?

Вокруг нового чипа **nVidia** под кодовым названием NV40 уже длительное время вьются различные слухи. Однако сейчас, уже ближе к его официальному анонсу, слухи принимают все более ясные очертания. (Не исключаем, что к моменту выхода журнала это объявление состоится, и мы, со свой стороны, обязательно посвятим колонку этому несомненно интересному чипу.) Скорее всего, называться новинка будет GeForce 6800/Ultra; она будет поддерживать 128 и 256 мегабайт памяти. Частота чипа, скорее всего, не превысит 500 MHz, а памяти GDDR-3 – 600 MHz. Правда, учитывая серьезный потенциал этого типа ОЗУ, можно предрекать подобным платам долгую любовь оверклокеров. Что касается более тонких технических подробностей, вроде поддерживаемых платой технологий 3D-отображения, лучше стоит подождать официального релиза – гадать тут не имеет смысла. Несмотря на то, что мощный чип выделяет огромное количество тепла, никаких радикальных мер для его охлаждения скорее всего предпринято не будет: на картах будет расположена стандартная теплоотводная трубка с мощным кулером внутри. Но, разумеется, от сторонних компаний-производителей можно ожидать чего угодно – вплоть до жидкостного охлаждения или 12-дюймовых пропеллеров. Что касается возможных моделей на основе семейства 6800, то, скорее всего, пока на рынке будут присутствовать лишь топовые версии этого чипа. У nVidia сейчас столько карт для любой ценовой категории – хоть за 30 долларов, хоть за 330, что выпуск подобных карточек пока не имеет смысла. Но, несомненно, в обозримом будущем обновятся и бюджетные варианты.

СТИЛЬНЫЙ TFT ОТ LG

Компания **LG** выпустила 17-дюймовый TFT-монитор с максимальным рабочим разрешением 1280x1024 (SXGA) – модель **L1730P**. Несмотря на отличные технические характеристики, цена на новинку обещает быть весьма демократичной.



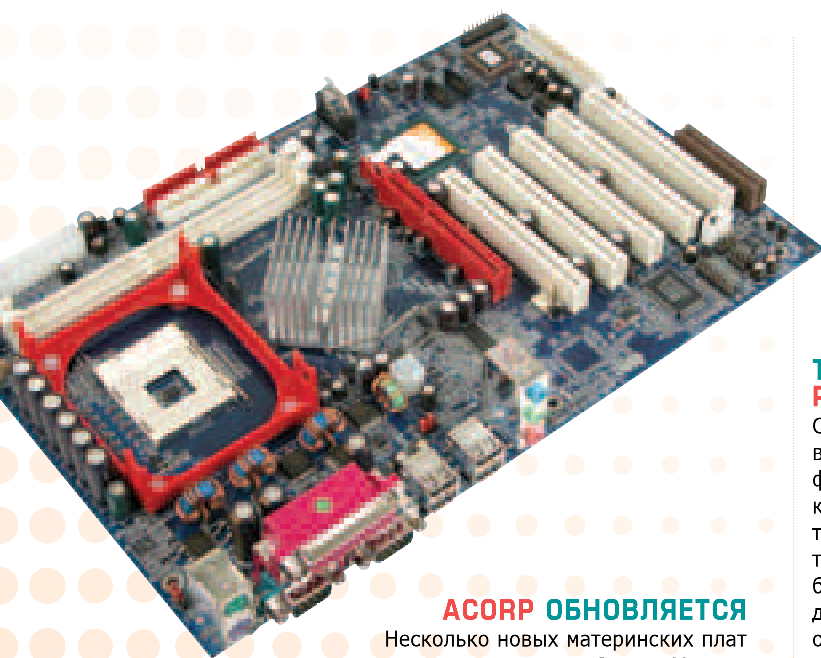
НОВЫЕ ДЕВАЙСЫ LOGITECH

Российский дистрибьютор компании **Logitech** компания **«Алион»** начала поставки новых оптических мышей *Perfomance Optical MX510*, а также комплект из клавиатуры и мыши *Cordless Desktop Express* и несколько других моделей.



SANDISK УМЕНЬШАЕТСЯ В РАЗМЕРАХ

Известнейший производителей различных флэш-карт, компания **SanDisk,** выпустила новую линейку стандарта *RS-MMC*. Ее размеры составляют всего лишь 24x18x1.1 мм, что в два раза меньше чем обычная SD-карта.



ACORP ОБНОВЛЯЕТСЯ

Несколько новых материнских плат выпустила компания **Acorp**. Модели *4PMMN* и *4848P* обладают неплохими для своего уровня техническими характеристиками, а их стоимость будет доступна максимальному количеству пользователей.



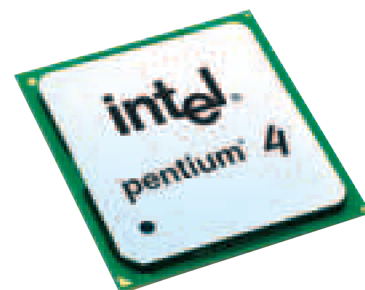
ACER ПОЛУЧАЕТ ПРЕМИЮ

Довольно популярная модель LCD-монитора **Acer** *AL1731m* получила престижную награду в области дизайна – **Red Dot**. Модель была признана абсолютным победителем в категории «Электроника для развлечений и дома».



ТРАНСФОРМЕР ОТ PANASONIC

Скорее всего, в будущем встроенные в мобильные телефоны цифровые камеры целиком и полностью заменят простенькие бытовые фотоаппараты. Также подобные камеры будут встречаться даже в недорогих моделях КПК. Кто же откажется от подобной универсальности, учитывая, что итоговая цена, несомненно, будет находиться на вполне доступном уровне? А вот компания **Panasonic** решила выпустить еще более интересное устройство – совмещенный фотоаппарат, цифровую камеру и MP3-плеер. Конечно, до сего момента на рынке присутствовали подобные модели, но таких же изящных, как *D-Snap SV-AS10GC-S* – еще нет. Как можно увидеть на фото, ее корпус легким движением руки может превратиться в удобную для длительной съемки видеокамеру или фотоаппарат. В режиме прослушивания музыки устройство вполне компактно, и его можно спокойно положить в карман. Разумеется, оно может выступать в роли диктофона и переносного хранилища данных. В качестве сменного носителя выступают SD-карточки. Технические характеристики новинки таковы: 2-мегапиксельная CMOS-матрица, видеосъемка разрешением 320x240x30 кадров в секунду в формате MPEG4, QuickTime, Motion/JPEG. Встроенных аккумуляторов хватит для прослушивания музыки в течение 10 часов. Размеры камеры составляют всего лишь 51x103x13 мм, а вес – 57 граммов! Поистине миниатюрное универсальное устройство. Что касается розничной цены, то, скорее всего, поначалу она будет довольно солидной, но вполне адекватной уровню новинки. Далее, не исключено, цены несколько снизятся.



INTEL ОТКАЗЫВАЕТСЯ ОТ МЕГАГЕРЦ

Наверняка многие слышали о перспективной мобильной платформе *Intel Centrino*, которую она активно продвигает на рынок. Неотъемлемой ее частью является процессор *Pentium M* – мощное, но одновременно и экономичное в плане энергопотребления решение. Как известно, в технических характеристиках ноутбуков на его основе частота указывается прямо – например, 1.6 GHz. Но, учитывая уровень производительности процессора, эти 1.6 GHz значительно «мощнее», чем те же 2.0 GHz настольного или мобильного Pentium 4. И многие пользователи, к неудовольствию **Intel**, предпочитают более дешевые, но устаревающие модели. Теперь же, вслед за **AMD**, процессорный гигант также перешел к лозунгу: «Мегагерцы – не главное» и к рейтинговой частоте. Отныне все настольные и мобильные модели будут разделены на «номерные» серии – третью, пятую и седьмую. Прямо как у BMW. Далее расклад такой: в младшую «трешку» попадут *Celeron'ы*, в пятую серию – настольные и мобильные *Pentium 4* на ядре *Prescott*, а в «элитную семерку» – вся линейка Pentium M и *Pentium 4 Extreme Edition*. Пока еще нельзя говорить об этом уверенно, но, похоже, это уже не слухи, а пока лишь не объявленная официально информация. Надо думать, теперь никто не будет обвинять AMD в сокрытии частот своих процессоров. А продукция этой компании уже доказала, что процессору для хорошей производительности совсем не обязательно работать на частоте 3 GHz.

МАТЕРИНСКИЕ ПЛАТЫ ПОД INTEL PENTUIM 4 (SOCKET 478)

ВАЖНЕЙШИЙ КОМПОНЕНТ ТВОЕГО КОМПЬЮТЕРА

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Материнская плата – это сердце всего компьютера, основной компонент, который обеспечивает взаимодействие между органами-устройствами, и выбор достойной системы является весьма важным вопросом. В зависимости от задач, которые будут выполняться на компьютере, можно отдать предпочтение той или иной модели, исходя из ее функциональности, возможностей и цены. Сегодня мы подобрали восемь наиболее распространенных в магазинах плат средней стоимостью 100 долларов.

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- MSI 865PE NEO2-PLS
- MSI 865GM2-LS
- ASUS P4R800-V Deluxe
- ASUS P4P800 SE
- Gigabyte GA-8I848P(-L)
- Gigabyte GA-8IPE1000(-L)
- EliteGroup Photon PF1 Lite

ТЕХНОЛОГИИ

Все производители материнских плат пытаются продвинуть свой продукт на рынке (конкуренция довольно сильная), сделав его особенным, с уникальным набором возможностей и фирменных технологий. Инженеры внедряют такие возможности, как мониторинг температуры, авторазгон системы, резервное копирование BIOS, контроль за жизненно-важными компонентами. Все это призвано повысить функциональность компьютера в целом.

test_lab благодарит за предоставленное оборудование компанию 3logic (т. 737-61-09).

КАК ОНО ПОДКЛЮЧАЕТСЯ

Немаловажным пунктом нашего тестирования является одинаковая последовательность сборки для всех моделей материнских плат. Чтобы избежать искажения результатов, мы применяли свои проверенные качественные шлейфы для винчестеров и флоппи. Таким образом, мы, во-первых, оценивали удобство разводки слотов для подключения устройств, а во-вторых – возможности доступа к уже установленным компонентам системы. Порядок сборки был такой:
- На плату закреплялся процессор и радиатор, устанавливалась оперативная память с соблюдением Dual-режима;
- плата прикручивалась соответствующими винтами к корпусу;
- устанавливались устройства в PCI-слоты;
- устанавливалась видео карта;
- подключалось питание к плате и к устройствам;
- присоединялись шлейфы к винчестерам / CD-ROM / Floppy;
- подключалась область LED;
- подключались внешние устройства.

После проделанных шагов мы пытались поменять перемычки местами и, исходя из удобства их расположения, делали окончательный вывод о «юзабельности» той или иной модели.

ТЕСТОВЫЙ СТЕНД

- Процессор: Intel Pentium 4 (2800 MHz FSB 800 MHz)
- Видеокарта: Dual DDR SD-RAM 512 Mb (2x256 MB PC3200)
- Память: 64 Mb ATI Radeon 9200
- Жесткий диск: 80 Gb Seagate Barracuda 7200
- Блок питания: 300W ATX Codegen
- ОС: Microsoft Windows XP Home Edition SP1

СОВЕТ

При установке материнской платы в системный блок нужно быть предельно аккуратным, любые перегибы могут повредить многослойную структуру и привести к образованию микротрещин на чипах микросхем и соединительных дорожках.

МЕТОДИКА ТЕСТИРОВАНИЯ

Для того, чтобы корректно сравнивать разные платы, мы использовали одинаковую «начинку» для всех представленных в нашем обзоре моделей, а последовательность теста была такова:

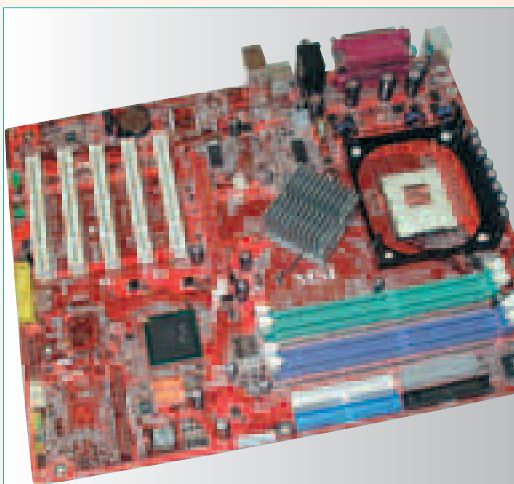
1. Подключаем устройства на основе представленной платы.
2. Изучаем возможности и фирменные технологии на практике, смотрим, что есть интересного в BIOS и как она работает.
3. Устанавливаем операционную систему на отформатированный жесткий диск, чтобы не было конфликтов драйверов.
4. Запускаем программу **AIDA32** (определение параметров системы), тестируем на предмет взаимодействия компонентов и возможности оперативной памяти (чтение / запись).

ВЫВОДЫ

В современные материнские платы встроено много функций, из которых некоторые не нужны, но многие являются полезными. Наиболее удобными в использовании, подключении и работе мы выбрали две платы. Победителем тестирования стала материнская плата **ASUS P4R800-V Deluxe** – самая стабильная и быстрая, а награду «Лучшая покупка» получила **EliteGroup Photon PF1 Lite** – как наиболее функциональная.

MSI 865PE NEO2-PLS

$108

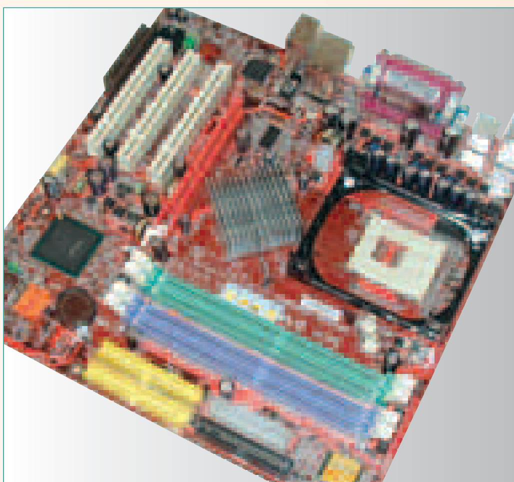


Чипсет	Intel 865PE (пропускная способность 267 Mb/s)
Форм-фактор	ATX (30.5x24.5 sm)
Процессор	Intel P4 (Celeron) Northwood/Prescott/P4 Extreme Edition
FSB	Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способность 6400 Mb/s при 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	4 SDRAM (2.5v DDR 266/333/400 MHz, DUAL CHANNEL DDR до 4 Gb)
Слоты PCI	5 (32-bit v2.3)
Порт AGP / встроенное видео	AGP 4x,8x / нет
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100; 2 Serial ATA (150 Mb/s); SATA RAID 0/1
Audio	AC'97 6-ch (Realtek ALC655)
Сеть	Realtek 8100C 10/100 Mbit/s
Порты	1 COM; 1 LPT; 4 USB 2.0; 2 PS/2
Дополнительные функции	CoreCell, Dynamic Overclocking Technology (D.O.T.)

Системная плата от MSI с именем 865PE NEO2-PLS обладает интересным набором различных фирменных функций и возможностей. Из полезных особенностей стоит отметить такие, технологии, как контроль работы системы (CoreCall – спецчип следит за температурой, вентиляторами и напряжением питания) и авторазгон процессора (D.O.T. – включается при повышении нагрузки, увеличивая частоту на указанное в BIOS количество мегагерц).
Разводка на плате продуманна (устройства подключать просто), однако немного неудобным является положение разъемов CD-Audio позади всех слотов PCI и расположение разъема питания прямо над местом подключения шлейфа Floppy-диска. Инженеры, заботясь о здоровье внутренностей системного блока, расположили на материнской плате целых 4 разъема для подключения кулеров, а специально свернутые в жгуты шлейфы IDE и Floppy улучшат циркуляцию воздуха. Последнее время многие производители встраивают в Mainboard чип, поддерживающий работу с RAID, и MicroStar здесь не исключение.
Комплектация обыкновенная для плат такого уровня, присутствует все необходимое для работы: документация (плюс руководство по настройке RAID), кабели SATA / IDE, планка USB (на которой находятся светодиоды – индикаторы POST-кодов), заглушка PCI с S/PDIF-Out и FireWire.
ИТОГ: Неплохой выбор для геймеров, а набор полезных функций позволит уберечь твоего железного друга от проблем со здоровьем.

MSI 865GM2-LS

$96

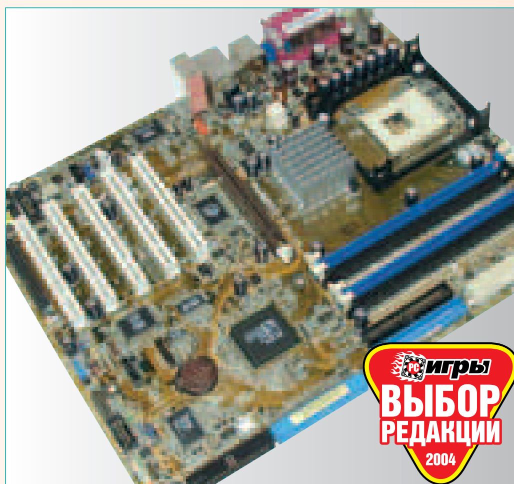


Чипсет	Intel Springdale-G i865G (пропускная способность 267 Mb/s)
Форм-фактор	mATX (24.5x24.5 sm)
Процессор	P4 (Celeron) Northwood / Prescott / P4 Extreme Edition
FSB	Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способность 6400 Mb/s на 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	4 DIMM DDR SDRAM (2.5v DDR 266/333/400 MHz DUAL, CHANNEL DDR, до 4 Gb)
Слоты PCI	3 PCI (32-bit)
Порт AGP / встроенное видео	1 AGP 8x,4x/Intel Extreme Graphics 2 (8 Mb)
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100; 2 Serial ATA (150 Mb/s)
Audio	AC'97 6-ch (C-Media 9739A)
Сеть	Intel 82562EZ 10/100 Mbit/s
Порты	1 COM; 1 LPT; 4 USB 2.0; 2 PS/2
Дополнительные функции	PC Alert 4, температурный датчик Winbond W83627THF

У собрата предыдущей модели также присутствуют интересные функции слежения за системой, но, в отличие от 865PE NEO2-PLS, все возможности являются программными, то есть для мониторинга системы нужно установить соответствующее ПО (например MotherBoard Monitor). Да и слежению поддается всего несколько параметров: напряжение в процессоре и устройствах, работа двух вентиляторов и температура процессора (датчик процессора и платы).
Поскольку MSI 865GM2-LS является бюджетным по исполнению, да еще и mini ATX-формата, то много требовать от нее не приходится. Разъемы для подключения IDE / SATA / Floppy находятся сзади PCI-слотов. При вставленной в порт AGP видеокарте слоты памяти блокируются для операций с ними (а некоторые современные видеоплаты с массивными радиаторами могут вообще полностью их загородить). Имеется встроенный графический контроллер, но 8 мегабайт памяти – слишком мало для современных игр. Для обеспечения благоприятной атмосферы работы внутренних устройств присутствуют 4 колодки типа FAN (для подключения вентиляторов), а шлейфы удобно свернуты в трубочки. Минусом является отсутствие кулера на чипсете – это может пагубно сказаться при активной нагрузке компьютера новой требовательной игрой или при разгоне системы.
ИТОГ: Достаточно производительная (для mATX) плата, однако имеет несколько завышенную стоимость, подойдет для оверклокеров из-за довольно высокого разгонного потенциала.

ASUS P4R800-V DELUXE

$120

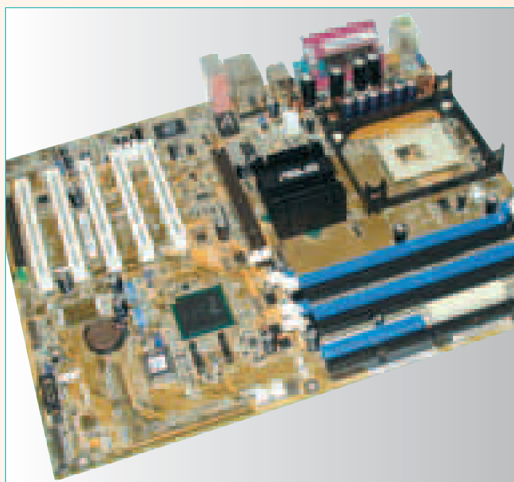


Чипсет	ATI RADEON 9100 IGP (ATI IXP150)
Форм-фактор	ATX (30.5x24.5 sm)
Процессор	P4 (Celeron) Northwood / Prescott / P4 Extreme Edition
FSB	Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способность 6400 Mb/s на 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	4 DIMM DDR SDRAM (2.5v DDR 266/333/400 MHz DUAL, CHANNEL DDR, до 4 Gb)
Слоты PCI	5 PCI; 1 Wireless LAN
Порт AGP / встроенное видео	1 AGP 8x,4x / ATI RADEON 9100IGP
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100, 2 Serial ATA (150 Mb/s), 2 Serial ATA; RAID 0/1/0+1
Audio	SoundMAX 6-ch (ADI AD1888) (SPDIF, Optical Out)
Сеть	MARVELL Gigabit LAN 10/100/1000 Mbit/sек
Порты	1 COM, 1 LPT, 2 PS/2, 1 IEEE 1394, 6 USB
Дополнительные функции	C.P.R.; MyLogo2; CrashFree BIOS 2; Q-Fan; Multi-language BIOS; POST Reporter; Instant Music; EZ flash

ASUS P4R800-V Deluxe обладает огромным количеством интересных возможностей и вкусностей. Фирменная технология POST Reporter призвана облегчить сборку компьютера. Если BIOS обнаруживает какую-то ошибку, то об этом непременно сообщается, причем не непонятными марсианскими писками из спикера, а натуральным человеческим голосом. Если эта плата попадет в руки к заядлому overclock-'еру, то ASUS CPU Parameter Recall автоматически вернет параметры BIOS в работающее состояние, а режим JumperFree расширяет возможности BIOS, позволяя менять напряжение и частоту с достаточно маленьким шагом. И если уж совсем все сломалось и ничего не работает после экспериментов, то CrashFree BIOS сможет безопасно восстановить BIOS, используя образ с дискеты.
Расположение слотов на плате удобное, и сложностей с подключением того или иного устройства возникнуть не должно. Слоты для IDE-устройств расположены горизонтально, что позволит максимально освободить место для продува вентиляторами системного блока. В материнскую плату встроен графический контроллер ATI RADEON 9100 (можно назначить память вплоть до 128 Mb, от оперативной), который достаточно продвинут по своим возможностям и подойдет для большинства современных игр.
Комплектация платы вне всяких похвал: в коробке нашлось такое множество проводов, шлейфов и разъемов, что их все описывать не хватит места.
ИТОГ: Отличный выбор со взглядом в будущее, а богатые функциональные возможности никого не оставят равнодушным.

ASUS P4P800 SE

$110

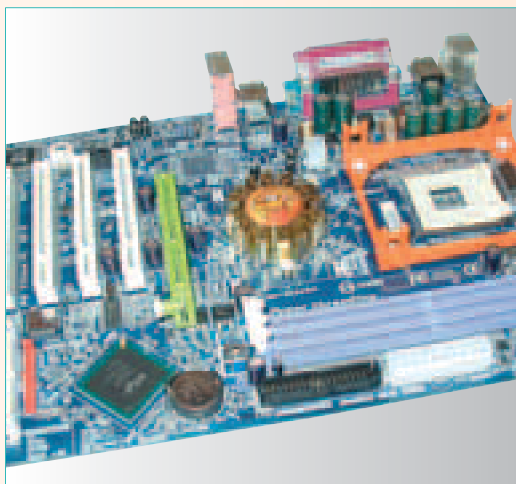


Чипсет	Intel 865PE MCH (Intel ICH5R)
Форм-фактор	ATX (30.5x24.5 sm)
Процессор	P4 (Celeron) Northwood / Prescott / P4 Extreme Edition
FSB	IIntel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способность 6400 Mb/s на 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	4 DIMM DDR SDRAM (2.5v DDR 266/333/400 MHz DUAL, CHANNEL DDR, до 4 Gb)
Слоты PCI	5 PCI (32-bit); 1 Wireless LAN
Порт AGP / встроенное видео	1 AGP 8x,4x / нет
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100; 2 Serial ATA (150 Mb/s); RAID 0
Audio	SoundMAX 6-ch (ADI AD1888)
Сеть	3COM Gigabit LAN 10/100/1000 Mbit/sек
Порты	1 COM; 1 LPT; 2 PS/2; 1 IEEE 1394; 4 USB
Дополнительные функции	C.P.R.; MyLogo2; CrashFree BIOS 2; Q-Fan; Multi-language BIOS; POST Reporter; Instant Music; EZ flash

Немного урезанный вариант предыдущей модели, однако основные функции и применяемые технологии остались теми же. Множество фирменных разработок позволяют делать с компьютером очень много интересных вещей. Поддержка Multi-Language BIOS обеспечивает возможность переключения языка в биосе на английский, немецкий и японский (остается надеяться, что скоро появится и наш великий и могучий). При помощи Instant Music аудио-диски будут проигрываться даже при голой системе (то есть без ОС), Q-Fan управляет вентиляторами в зависимости от загрузки процессора (бережет уши от постоянного гула).
Разводка контактов на плате чуть менее удобная, чем у P4R800-V Deluxe: шлейфы расположены как обычно у всех аналогов, и немного странным является положение кабеля питания прямо над Floppy-коннектором. Встроенной видеокарты нет, но сетевая карта и звук по-прежнему присутствуют. К небольшим минусам стоит отнести однотонные коннекторы для LED-области, из-за чего можно перепутать и подключить неправильно элементы передней панели.
В коробке присутствует много проводов и шлейфов (как и у предыдущей платы, нет только оптического кабеля), при помощи которых можно присоединить все мыслимые и немыслимые устройства.
ИТОГ: Данная плата удобна в эксплуатации, а работа ее стабильна даже при некотором разгоне; вполне подойдет для игр и работы с требовательными к памяти приложениями.

GIGABYTE GA-8I848P(-L)

$76

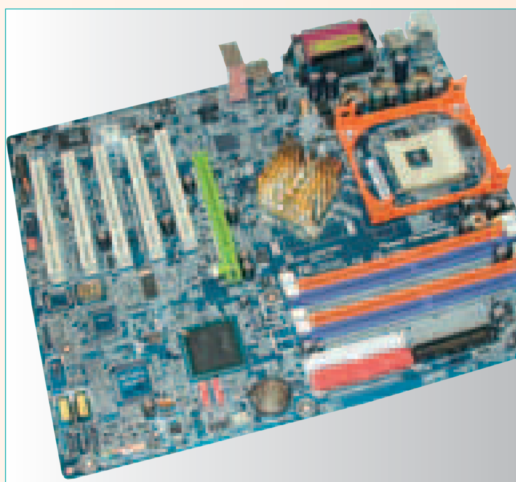


Чипсет	Intel Breeds Hill i848P (пропускная способность 267 Mb/s)
Форм-фактор	ATX (30.5x20.5 sm)
Процессор	Intel P4 (Celeron) Northwood / Prescott / P4 Extreme Edition
FSB	Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способ-ность6400 Mb/s при 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	3 SDRAM (2.5v DDR 266/333/400MHz, одноканальный, до 2 Gb, пропускная способность 3200 Mb/s)
Слоты PCI	5 PCI 32-bit v2.3
Порт AGP / встроенное видео	1 AGP 8x / нет
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100; 2 Serial-ATA (150 Mb/s)
Audio	AC'97 (Avance Logic ALC655 / ALC850)
Сеть	нет
Порты	1 COM; 1 LPT; 4 USB 2.0; 2 PS/2
Дополнительные функции	EasyTune 4; контроль за состоянием системы ITE 8712F; двойной BIOS

Gigabyte GA-8I848P(-L), построенная на базе чипсета i848P – это бюджетный вариант материнской платы, который все же достаточно интересен для пользователя. Функция EasyTune 4 – это фирменная программа для Windows (поставляется на диске с платой), призванная измерять показатели температуры, напряжения и скорости вращения вентиляторов. Но вся вкусность заключается в том, что при помощи этой утилиты можно легко разогнать систему, причем в наличии имеется два режима: 'Easy Mode' для начинающих и 'Advanced Mode' для продвинутых пользователей. Double BIOS – тоже очень интересная особенность, дающая возможность загрузиться с копии BIOS'а при повреждении оригинала (например, в результате действия вируса).
Плата немного уже обычного ATX-формата, и поэтому есть несколько недостатков в разводке: неудобное расположение IDE-разъемов за PCI-слотами и Audio-разъемов позади них. Имеется возможность подключать 4 дополнительных разъема USB к коннекторам на плате, и итоговое количество этих портов достигнет восьми. Существенным минусом является отсутствие возможности работы в режиме Dual Channel DDR, что значительно снижает производительность при активной работе с памятью.
Комплектация не столь богатая, но все, что нужно для старта системы, присутствует: шлейфы (IDE / Floppy), планка с USB и Game-портом.
ИТОГ: Низкая цена для платы с неплохими возможностями.

GIGABYTE GA-8IPE1000(-L)

$97

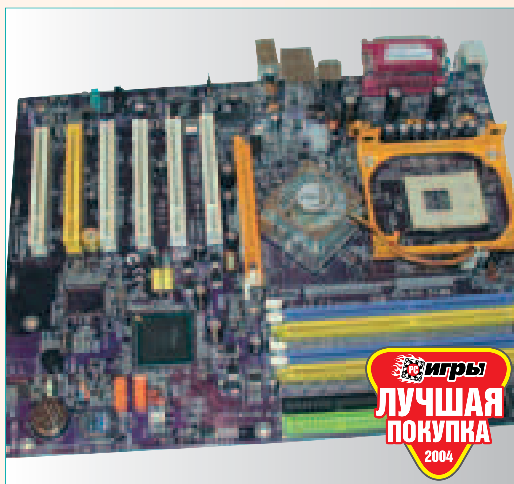


Чипсет	Intel Springdale i865PE (пропускная способность267 Mb/s)
Форм-фактор	ATX (30.5x24.5 sm)
Процессор	Intel P4 (Celeron) Northwood / Prescott / P4 Extreme Edition
FSB	Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способ-ность6400 Mb/s при 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	4 SDRAM (2.5v DDR 266/333/400 MHz, DUAL CHANNEL DDR, до 4 Gb)
Слоты PCI	5 PCI 32-bit v2.3
Порт AGP / встроенное видео	1 AGP 8x / нет
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100; 2 Serial-ATA (150 Mb/s)
Audio	AC'97 (Realtek ALC655)
Сеть	нет
Порты	1 COM; 1 LPT; 4 USB 2.0; 2 PS/2
Дополнительные функции	EasyTune 4; контроль за состоянием системы ITE 8712F; 3M bit flash ROM; технологии STR

Топовая плата с богатой комплектацией и неплохими возможностями. От предыдущего варианта отличается наличием технологии STR (Suspend To RAM) – это когда питание отрубается от всех устройств, кроме памяти, и благодаря этому система стартует практически мгновенно.
Мониторинг системы ведется при помощи микросхемы ITE 8712F, которая контролирует напряжение (процессора, шины AGP, устройств), вращение вентиляторов (только двух), температуру процессора.
Так же, если вставить в порт AGP старую плату, не поддерживающую питание от +1.5 вольт, то загорается красный светодиод, информируя о невозможности работы.
Естественно, у этой модели присутствует и поддержка Dual Channel DDR, которая позволяет увеличить производительность в приложениях, активно использующих память.
Разводка на плате удобная, и проблем при подключении различных устройств не возникает.
В комплект входит достаточно большое количество шлейфов, проводов и разъемов, так что для старта и подключения различных устройств есть все необходимое.
ИТОГ: Богатые возможности разгона при средней скорости работы.

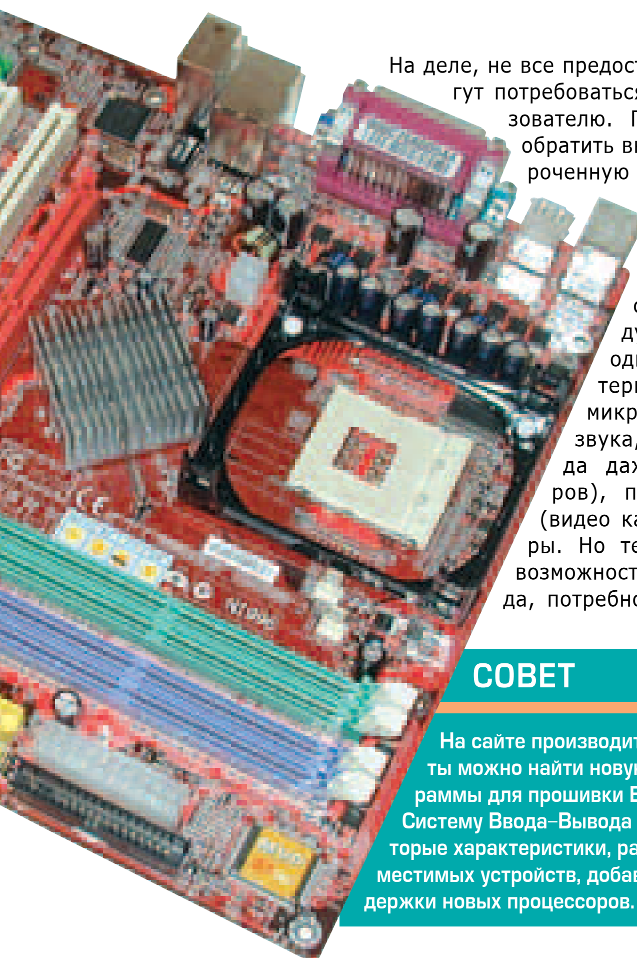
ELITEGROUP PHOTON PF1 LITE

★★★★ $98



Чипсет	Intel Springdale i865PE (Пропускная способность267 Mb/s)
Форм-фактор	ATX (30.5x25.4 sm)
Процессор	Intel P4 (Celeron) Northwood / Prescott / P4 Extreme Edition
FSB	Intel NetBurst 800/533/400 MHz (пропускная способность 6400 Mb/s при 800 MHz)
Слоты DIMM DDR RAM	4 SDRAM 2.5v (DDR 266/333/400 MHz, DUAL CHANNEL DDR, до 4 Gb)
Слоты PCI	6 PCI 32-bit v2.3
Порт AGP / встроенное видео	1 AGP 8x / нет
Контроллеры HDD	2 UDMA ATA 66/100; 2 Serial-ATA (150 Mb/s)
Audio	AC'97 6-ch (C-Media CMI9739A)
Сеть	3COM 3C920 (10/100 Mb/s)
Порты	1 COM; 1 LPT; 4 USB 2.0; 2 PS/2
Дополнительные функции	температурный датчик Winbond W83637HF; PHOTON Power; Serial-ATA HotPlug; PCI Extreme; EZ Flash; Photon Link; My Picture

Действительно "элитная" материнская плата, поставляется в очень красочной коробке с удобной ручкой и открывающимся окошком сбоку. Наличествует большое количество специфических возможностей и особенностей.
Стоит отметить только особо интересные технологии: присутствие шины PCI Extreme (повышенная пропускная способность), технология Photon POWER (разгон частоты шины), SATA HotPlug (горячее подключение дисков Serial ATA).
Удобная разводка и разделение всех коннекторов по цветам позволяют быстро ориентироваться и подключать устройства в предназначенные для них разъемы.
Скрученные в жгуты шлейфы дают воздуху свободно циркулировать внутри системного блока, обеспечивая приятную прохладу для всех греющихся устройств.
Комплектация очень обширная, но особо стоит отметить входящий в комплект модуль Top Hat Flash (предназначен для установки поверх BIOSa в случае краха системы и загрузки с резервной копии) и заглушки на 3.5 дюйма с разъемами USB.
Остальные компоненты не являются необычными и присутствуют практически в любой комплектации.
ИТОГ: Отличная плата с необычным набором дополнительных элементов, очень высокий разгонный потенциал и действительно стабильная работа.



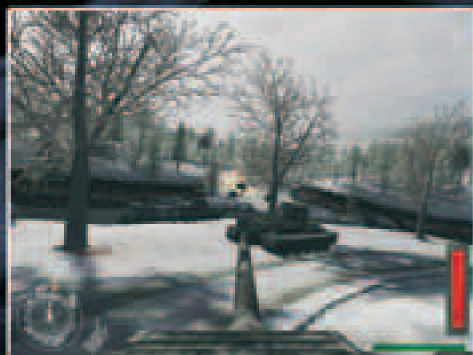
На деле, не все предоставленные функции могут потребоваться обыкновенному пользователю. Поэтому иногда можно обратить внимание на менее навороченную системную плату того же брэнда, сэкономив на разнице цен некоторые сбережения. Многие изготовители стараются создать продукт из разряда «все в одном», интегрируя в материнскую плату наборы микросхем для поддержки звука, локальной сети (иногда даже несколько адаптеров), подключения монитора (видео карта), RAID контроллеры. Но тем самым исключается возможность дальнейшего апгрейда, потребность в котором, несомненно, возникнет через некоторое время, поскольку прогресс не стоит на месте. К тому же большинство встроенных устройств по своим характеристикам гораздо хуже своих полноценных аналогов в виде плат для слотов расширений. Еще одним немаловажным минусом встроенных девайсов является их «софтовость» то есть большинство преобразований сигнала (например, звукового) ложится на плечи драйвера (читай процессора). Такое решение в большинстве своем имеет смысл только для офисных рабочих станций, где не особенно важны параметры производительности компьютера в целом, потому что для работы с офисными приложениями хватит относительно слабой машины. Для домашнего компьютера лучше выбрать не напичканную всем подряд плату, а отдельно приобрести все нужные именно для конкретных задач устройства.

СОВЕТ

На сайте производителя материнской платы можно найти новую версию микропрограммы для прошивки BIOS. Обновляя Базовую Систему Ввода-Вывода можно улучшить некоторые характеристики, расширить список совместимых устройств, добавить возможность поддержки новых процессоров.

СОВЕТ

При приобретении новой материнской платы следует обратить внимание на расположение коннекторов, слотов, перемычек, конденсаторов стабилизирующего блока. Может получиться так, что при установке новых устройств для них просто не окажется места или уже присутствующие в компьютере платы заблокируют возможность подключения других (например, частой проблемой является блокировка видео картой одного слота для памяти).







? ЧТО ТАКОЕ BUFFER UNDERRUN?



По-другому это называется *«технологией защиты от опустошения буфера»*. Крайне ценная и необходимая функция для твоего пишущего привода. Во время записи данные некоторое время хранятся во встроенной памяти устройства. Соответственно, когда очередная порция уже записана, она удаляется из буфера, а в него закачивается новая. Часто бывает, что во время процесса компьютер подвисает и, соответственно, не успевает «скормить» приводу очередные файлы. Устройство обращается к буферу данных, но, так как он пуст, работы драйву нет, и записываемая болванка сгорает. Данная технология присутствует практически во всех современных CD-RW/DVD-RW-устройствах. Она может иметь разные названия, но чаще всего в описаниях так и указывается – «Защита от опустошения буфера». Особенно будь внимателен при покупке б/у CD-RW-привода. ■

? КАК УДАЛИТЬ НЕНУЖНУЮ WINDOWS ИЗ СПИСКА?



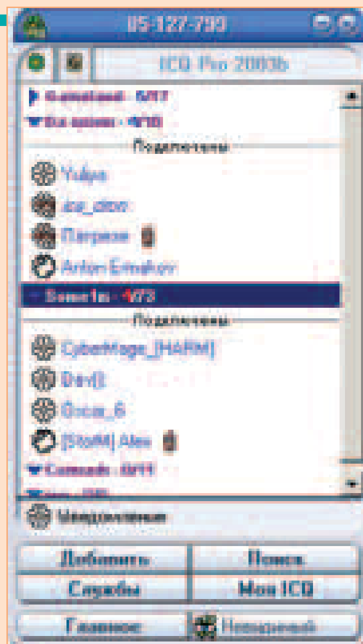
Если у тебя на жестком диске установлено сразу несколько операционных систем, при запуске будет выведен их список. Разумеется, это удобно, но если по каким-то причинам ты не успел удалить ненужную строчку из списка, то придется «вычеркивать» ее следующим образом: зайди в пункт *«свойства папки»* в разделе *«панель управления»*. Далее в под-меню *«вид»* снимаем галочку со строчки *«скрыть важные системные файлы»*. После этого на жестком диске появится файл *boot.ini* с перечисленными операционными системами, который и загружается при запуске ПК в первую очередь. В нем просто надо удалить ненужную строчку; учти, что они расположены точно в том же порядке, в котором выводятся при старте компьютера. ■

? МОЖНО ЛИ УСТАНОВИТЬ НЕСКОЛЬКО ОС НА ОДИН ЖЕСТКИЙ ДИСК?



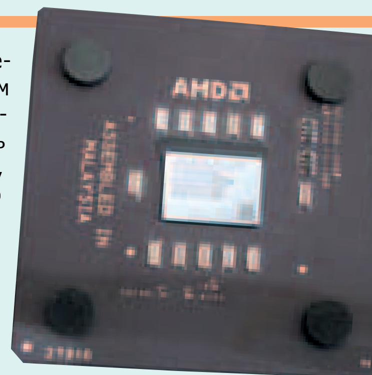
Можно. Желательно, чтобы каждая операционная система стояла на отдельном разделе диска. Это можно сделать, либо разбив его утилитой Fdisk, идущей на стандартном системном диске, либо программкой вроде ***Partition Magic*** – она весьма удобна и понятна. Теоретически две ОС могут стоять и на одном разделе, но делать этого не рекомендуется – возможна масса различных мелких и крупных проблем, поэтому подумай о разбивке своего винчестера на разделы. А вообще, две системы – это очень удобно. Одна, например ***Windows XP***, может стоять как основная – рабочая, игровая и прочее. Дополнительно не помешает ***Windows 98/ME***, например для запуска некоторых устаревших программ, или на случай, если неожиданно слетит XP. Ведь все возможно. ■

? КАК ВОССТАНОВИТЬ КОНТАКТ-ЛИСТ В ICQ?



Вообще-то, уже довольно давно контакт-лист ICQ-пользователя хранится на сервере. Поэтому, откуда бы ты не выходил в интернет, тебе всегда будет загружен полный список твоих знакомых. Если же у тебя стоит старая версия программы, предположим, ***2000A***, то, чтобы вернуть старые контакты (при переустановленной старой ICQ!), просто скопируй файлы из папки с названием версии твоей прошлой «аськи» (в данном случае, папка будет называться соответственно 2000A). Ну и не забывай пользоваться *Message Archive* – также весьма удобная вещь для хранения сообщений. А если ты решишься обновить свою дряхлую «аську», то просто запусти *Database Converter* в корневой папке проинсталлированной программы и следуй ее инструкциям. Приведем тут и ответ на вопрос одного из наших читателей: как посмотреть, сидит ли пользователь в режиме *invisible*, или он действительно отключен от интернета? Ответ прост и понятен – используй программку ***DFM***. В поле *UIN* вводишь любой работающий номер, в поле *Password* – пароль от него. Далее вводишь в *UIN to check* номер того человека, которого хочешь проверить. ■

? А ПРАВДА, ЧТО ATHLON'Ы ПОСТОЯННО СГОРАЮТ?



Часто неопытные менеджеры говорят своим покупателя следующее: не стоит брать процессоры от **AMD**, так как они постоянно сгорают, нестабильно работают, а их установка крайне опасна, так как легко сколоть кусочек ядра чипа. Поспешим развеять этот миф: для охлаждения «камушков» от AMD достаточно хорошего кулера за 7–10 долларов, материнские платы для них выпускаются совершенно надежные, качественные, но, разумеется, надо брать зарекомендовавшие себя брэнды, а не продукцию неизвестных тайваньцев, у которых цена на 50% ниже.В свое время Athlon'ы действительно были сложны в установке, особенно в сочетании с некоторыми моделями кулеров. Однако сейчас механизм инсталляции процессора на материнскую плату и крепеж кулера – дело пяти минут даже для начинающего пользователя. ■

? НЕ ОПРЕДЕЛЯЕТСЯ СКАНЕР!



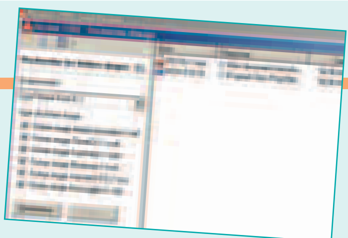
Очень часто, несмотря на то, что установка сканера была произведена правильно, он все равно или неправильно опознается операционной системой, или вообще не опознается, или выдает странные ошибки уже непосредственно в процессе сканирования. Порекомендуем следующую схему установки: подключить сканер к сети и ПК и убедиться, что он подает «звуки жизни». После этого, не устанавливая никаких программ, перезагрузить компьютер. Снова убедиться, что сканер готов к труду и обороне, и начать инсталляцию программного обеспечения, идущего к нему на диске или скачанного из Интернета. Особенно это относится к моделям фирмы **HP**. Часто у них это выражается в ошибке скрипта при запуске программы Director.

? СИНИЙ ЭКРАН С ОШИБКОЙ ВО ВРЕМЯ ИГРЫ. ЧТО ДЕЛАТЬ?



Если во время игры у тебя появляется синий экран, сообщающий об ошибке в памяти или каком-нибудь адресе, то, скорее всего, просто перегревается процессор. Проверить это можно, если перезагрузиться и зайти в пункт ***BIOS'а*** *PC Health Status*, где указывается температура процессора. Если она находится на уровне 58–70°C, есть повод задуматься. Мы не можем привести здесь точные температуры, при которых работа компьютера становится опасной, так как на некоторых материнских платах уровень нагрева показывается детально точно, а на некоторых – весьма приблизительно, так как это зависит от типа встроенного датчика температуры.

? КАК ЗАПУСТИТЬ ИГРУ БЕЗ CD?



По разным причинам может потребоваться запуск игрушки без ее родного CD в приводе. Например так обидно, когда простенькая программка загружается полчаса на свежекупленном *RAID-массиве* из 2 жестких дисков *SATA* со скоростью вращения шпинделя 10000 об/мин... Для этого просто надо попробовать утилитку ***Alcohol 120%***. Принцип ее работы таков: она копирует «образ» диска в единый файл, а также создает виртуальный CD-ROM. Достаточно на нем кликнуть (он появится среди обычных дисков твоего компьютера) и, выбрав пункт «смонтировать образ», поставить туда необходимый файл. После этого игрушка без проблем запустится, и тебя больше не будут мучить проблемы с нечитаемым диском, старым CD-ROM'ом и необходимостью лишний раз нажимать на кнопочку Open.

? ЗАЧЕМ НУЖЕН ВНЕШНИЙ USB-ПОРТ?



«Внешний» – сказано несколько некорректно, но более понятно. Допустим, вам часто приходится соединять посредством кабеля компьютер и телефон, КПК или какое-либо еще периферийное устройство. Разумеется, каждый раз лазить за системный блок и подключать гаджет неудобно. Посему есть несколько вариантов решения этой проблемы. Самый недорогой вариант – купить USB-шнур. Одним концом его надо подключить к USB-порту сзади системного блока, а сам он может лежать хоть на рабочем столе. Если тебе хочется более изящного решения этой проблемы, задумайся о покупке кард-ридера. Небольшая внешняя коробочка обойдется тебе примерно в 300-400 рублей, и ты получишь возможность считывания со всех видов флеш-карт. Если ты боишься потерять столь ценную вещь в завалах на своем столе, то купи кард-ридер 3.5-дюймового формата, который займет место в твоем системном блоке рядом с флоппи-дисководом. Его отличительной особенностью является то, что он подключается к внутреннему USB-порту и не тратит драгоценные выходы сзади ПК.

? У МЕНЯ ПОЛЕТЕЛ WINDOWS!!! НАДО ЛИ ФОРМАТИРОВАТЬ ДИСК?!



Ни в коем случае. Нет, конечно, плохого ничего не будет, но даже если ты играешь всего в две игрушки, у тебя должны были остаться от них хотя бы важные save-game'ы, которые жалко будет потерять. А ведь если ты увлекаешься чем-то еще помимо игрушек... Для многих людей форматирование родного «винта» – самое страшное, что может произойти вообще. Оптимальный метод в данном случае – начать стандартную установку ***Windows*** с загрузочного диска, но при выборе директории указать имя, отличное от того, куда была установлена прошлая версия Windows. В результате у тебя совершенно нормально установится система, а после ее успешной загрузки ты сможешь без проблем вытащить все необходимые данные и со спокойной душой удалить старую системную папку.

DEFENDER Hollywood 90 SPK-D5.1 VS. GENIUS SW-5.1 Home Theater

АКУСТИЧЕСКИЕ СИСТЕМЫ ДЛЯ ИГР И МУЗЫКИ

текст: test_lab

Что ни говори, а приятного досуга хочется в любое время года. И если летом в городских кинотеатрах слишком жарко –самое время подумать о домашнем аналоге в двух шагах от холодильника. Сегодня мы сравним лоб в лоб две топовые модели 5-канальных акустических систем известных на этом поприще производителей – Genius и Defender.

СПИСОК УСТРОЙСТВ

- DEFENDER HOLLYWOOD 90 SPK-D5.1 $172
- GENIUS SW-5.1 HOME THEATER $158

ЭКСТЕРЬЕР

Никаких сюрпризов в обеих коробках мы не нашли: сабвуфер, 5 сателлитов, пульт ДУ, документация (в том числе на русском) и провода. Вооружившись Пристальным Взглядом, начали ковырять эти параллелепипеды. Выигрышно, по сравнению с оппонентом, смотрится система **Genius SW-5.1 Home Theater**. Корпуса сабвуфера и сателлитов (выполненные из ДСП) обклеены пленкой «под дерево». Дизайнерский отдел **Defender** неровно дышит к серому цвету – именно в серебряных тонах выполнена их акустическая система (также из ДСП). Элегантно смотрится панель управления системы от Genius на лицевой стороне сабвуфера, а мордочка саба от Defender производит впечатление вовсе даже не аудиотехники, глядя на нас одиноким глазом фазоинвертора (он, кстати, прикрыт тканевой заглушкой, защищающей внутреннее пространство от пыли). Сателлиты и центральная колонка **Defender Hollywood 90 SPK-D5.1** являют собой верх аскетизма: серые коробки с острыми гранями и того же цвета защитными сетками. Куда аппетитнее на вид колонки Genius SW-5.1 Home Theater с черными сетками и скругленными гранями.

Все 5 сателлитов Defender Hollywood 90 SPK-D5.1 двухполосные и оснащены фазоинвертором для лучшего воспроизведения низкочастотного сигнала, в то время как в акустической системе от Genius двухполосными являются лишь центральный сателлит и фронтальная пара.

Классический дизайн Genius SW-5.1 Home Theater против аскетичности Defender Hollywood 90 SPK-D5.1. Разумеется, это дело вкуса, поэтому ставить минусы и плюсы не станем.



Defender Hollywood 90 SPK-D5.1

ПОДКЛЮЧЕНИЕ

Насмотревшись вдоволь на мордочки сабвуферов, мы повернули их к себе не менее элегантными спинками. Итак, что и как позволяют подключать в себя эти аудиосистемы? А позволяют они включить одновременно 5 сателлитов, компьютер и музыкальный центр (в AUX-вход; он универсальный, так что на месте музыкального центра может оказаться и игровая консоль). Длины проводов, входящих в комплект обеих аудиосистем, достаточно для того, чтобы разместить колонки даже под потолком (тыловые сателлиты Genius SW-5.1 Home Theater оснащены кронштейнами для крепления к стене). Стоит только не забывать, что для корректной работы фазоинвертора (им оснащены все колонки Defender Hollywood 90 SPK-D5.1, а также центральный динамик и фронтальная пара у Genius SW-5.1 Home Theater) требуется расстояние в 20 см между его отверстием и стеной. Хотя, на самом-то деле, подвесить колонки к потолку – не лучшее решение. Фронтальные сателлиты стоит располагать под углом 30° к оси «слушатель – центральный динамик» на уровне головы слушателя, а тыловые – под углом в 110° несколько выше уровня головы слушателя. Все колонки имеют магнитное экранирование, и их возможно устанавливать вблизи монитора или телевизора.

УПРАВЛЕНИЕ

Руководить этими акустическими системами возможно непосредственно с панели на сабвуфере, либо при помощи пульта дистанционного управления. Сложилось впечатление, что один производитель делает

ХАРАКТЕРИСТИКИ	
Genius SW-5.1 Home Theater	Defender Hollywood 90 SPK-D5.1
Мощность RMS:	
Сабвуфер 45 W	Сабвуфер 50 W
Центральный, фронтальные и тыловые сателлиты 15 W	Центральный, фронтальные и тыловые сателлиты 20 W
Диапазон частот:	
20-20000 Hz	35–20000 Hz
Режимы:	
CD/VCD/DVD/Tape/TV	PC/DVD/VCD/CD/TV/ECT/AUX/AC-3
Размеры:	
Сабвуфер, мм 220x380x330	Сабвуфер, мм 195x310x350
Фронтальные сателлиты, мм 160x235x165	Фронтальные сателлиты, мм 150x230x160
Тыловые сателлиты, мм 120x120x120	Тыловые сателлиты, мм 150x230x160
Центральный сателлит, мм 360x160x165	Центральный сателлит, мм 350x135x160

большой крен в сторону ДУ, а второй, наоборот, почти игнорирует такую возможность. Клавиши управления Defender Hollywood 90 SPK-D5.1 находятся на верхней панели сабвуфера, но они не несут в себе никаких индикаторных функций; глядя на эту панель, нельзя определить уровень громкости. Зато пульт ДУ оставил только приятные впечатления: с его помощью возможно управлять громкостью сабвуфера, центрального, фронтальной и тыловой пары сателлитов по отдельности. Пульт Genius SW-5.1 Home Theater, наоборот, поражает своей малой функциональностью – на нем всего 4 кнопки: «вкл./выкл.», «mute» и управление общей громкостью. А вот панель управления наоборот полнофункциональная, и регулятор громкости, реагируя на нажатие кнопок на пульте, поворачивается при помощи электромотора.
Безусловным плюсом акустической системы от Defender является пульт ДУ, но панель управления на сабвуфере не дает информации об уровне громкости. Ситуация с Genius SW-5.1 Home Theater диаметрально противоположна.

ЗВУЧАНИЕ

Тестировались системы по трем критериям: координация, слаженность работы компонентов и качество низкочастотного сигнала.
Тестировать системы на распределение сигнала между сателлитами (говоря проще – координацию) решили в ***Counter Strike***. Расположив все сателлиты так, как это предложено в инструкции, доверили тест одному человеку, сами же решили не мешать и покинули помещение (*прим. тестера* – просто в этот день нашлась моя упаковка сигар, потерянная среди оборудования пару месяцев назад). Получив на вопрос «ну как?» ответ «ну так...», решили все же сделать все по-взрослому – сориентировали тестера (на его месте побывали все, результат теста определялся голосованием), скажем, лицом к северу, сами же стали шуметь (стрелять, взрывать гранаты и бегать), находясь в разных точках карты. В этом тесте побежденных не оказалось – обе акустические системы показали себя достойно и нареканий не вызвали.
Слаженность работы сателлитов и сабвуфера проверяли самым простым образом – смотрели DVD-фильм. Так как на восприятие звучания влияет взаимное расположение слушателя и колонок, тест повторялся несколько раз. Вновь обе системы показали высокие результаты.
Тест на качество басов проводился нами в RightMark 3D sound. Обе аудиосистемы проходили испытание ноздря в ноздрю. Итог – безупречное качество воспроизведения у Genius SW-5.1 Home Theater и Defender Hollywood 90 SPK-D5.1.

Не удовлетворившись этим, решили проверить, на что способны системы в бою, а для этого выкрутили ручки громкости на максимум. Итогом стала кучка не то побелки, не то штукатурки на полу в углу лаборатории. Это не удивительно – осветительные приборы дрожали как при слабом землетрясении. Но и это испытание с честью прошли оба соперника, не захлебнувшись даже на низких частотах.
По качеству воспроизведения две системы трудноотличимы, и обе показали отличные результаты – на 10 из 10.

ВЫВОДЫ

Удобная в управлении, но аскетичная внешне акустическая система Defender Hollywood 90 SPK-D5.1 не уступает по качеству звучания оформленной в традиционном стиле и не приученной к дистанционному командованию системе Genius SW-5.1 Home Theater. Это означает, что выбирать одну из двух придется по второстепенным факторам – удобству управления и сочетанию с обстановкой комнаты.

За предоставленное на тестирование оборудование test_lab благодарит компании «Бюрократ» (www.genius.ru) и «Top» (www.top.ru).



Genius SW-5.1 Home Theater.

АЛГОРИТМ ВЫБОРА ОПЕРАТИВНОЙ ПАМЯТИ

РАЗБИРАЕМСЯ С ОБЪЕМАМИ И СТАНДАРТАМИ

текст: test_lab (test_lab@gameland.ru)

Как насчет того, чтобы сделать апгрейд своей системы? Например, увеличить объем оперативной памяти. Если идея кажется тебе заманчивой – читай эту статью, а мы постараемся помочь тебе сделать правильный выбор. Разговор пойдет только о DDR памяти, потому как именно она доминирует на рынке оперативной памяти, вытеснив сначала SDRAM, а затем и DRDRAM.

РАЗБИРАЕМСЯ В ТЕХНОЛОГИЯХ

В начале было слово. Как всегда. Потом был *SIMM (Single In line Memory Modul*e – модуль памяти с одним рядом контактов). Такой тип памяти сопровождал развитие персоналок вплоть до эпохи *Pentium II*, где и передал эстафету *DIMM (Dual In line Memory Module* – модуль памяти с двумя рядами контактов) с увеличенным числом банков памяти в модуле и разрядностью шины. Увеличение частоты шины памяти не могло продолжаться бесконечно и, добравшись до отметки в 166 МГц (такие модули были очень дорогими из-за сложностей производства), рост ее прекратился. Ситуацию усугубил выход процессора *Pentium 4*, требовавшего быстродействия и высокой пропускной способности.

На смену *SDRAM* приходит *DDR*. Само название означает удвоенную скорость обмена данными – теперь в передаче участвует не только возрастающий, но и убывающий фронт импульса. Увеличив пропускную способность вдвое, инженеры сохранили все остальные принципиальные достоинства *SDRAM*, в том числе систему нескольких независимых банков данных, позволяющих одновременно считывать информацию из одного банка и устанавливать адрес в другом. Маркируются модули *DDR* в соответствии с их пиковой пропускной способностью, равной произведению разрядности шины данных и реальной тактовой частоты шины памяти, которая, кстати, успела подрасти с 200 до 500 МГц за несколько лет существования этой технологии.

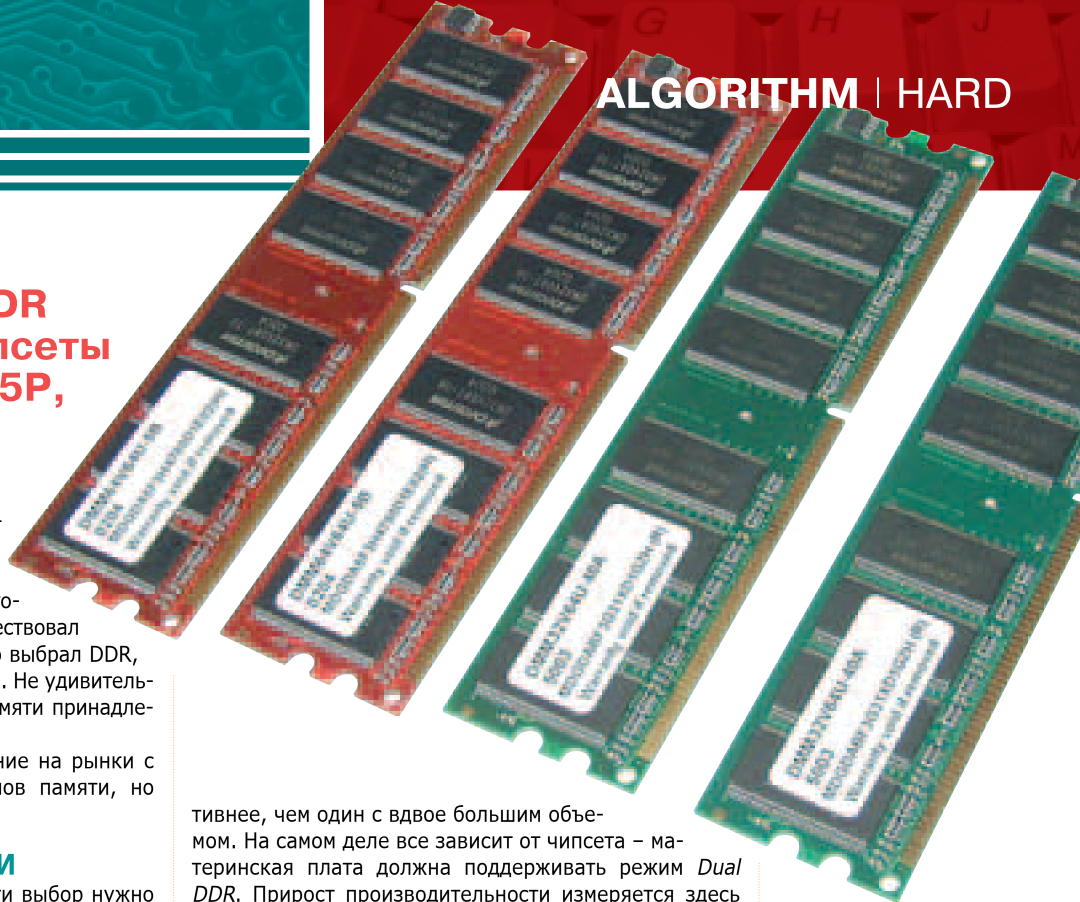
Основной параметр памяти – тайминги. *CAS time* – это количество тактов требуемое на выборку столбца, а *RAS time* – на выборку строки в матрице памяти. *RAS precharge time* – время перезаписи данных в блоке памяти (ведь данные хранятся на конденсаторах и должны через определенное время возобновляться). Для *DDR* памяти тайминги могут варьироваться от 2-2-2 (самое лучшее соотношение) до 3-3-3 (повышение таймингов при разгоне памяти является стабилизирующим фактором).

Особняком в истории развития оперативной памяти стоит *Direct Rambus DRAM* или *DRDRAM*. Появившись примерно в то же время, что и DDR, она являлась самой высокопроизводительной, но, к сожалению, и самой дорогой. Высокая пропускная способность этого типа памяти обеспечена высокой тактовой частотой – 400 МГц. Но использование при такой тактовой частоте широкой шины данных должно вызвать сильные электромагнитные наводки (так как шина данных – группа параллельных проводников).

Таким образом, ширина шины была уменьшена с 64 до 16 бит. В *DRDRAM* памяти каждый чип разделен не на 2, как у *SDRAM*, а на 16 независимых банков, причем операции со строками могут проводиться в четырех банках одновременно. Стоит отметить использование в этом типе памяти многоканальной структуры, увеличивающей в прямой пропорции пропускную способность. Серьезным недостатком архитектуры *DRDRAM* является высокая латентность. По этой причине приложения, требующие доступа к небольшим порциям данных, расположенных в разных местах, показывают



Материнские платы под Socket 940 (Athlon 64FX) работают только с Registered DDR-памятью



Технологию DualDDR поддерживают Чипсеты nForce2 (AMD), i865P, i865PE, i875p (P4)

низкую производительность.
При большой разнице в цене между модулями *DRDRAM* и *DDR* в пользу последней наблюдалась незначительная разница в производительности. Более того, в то время как для *DRDRAM* существовал единственный чипсет *i850*, для тех, кто выбрал DDR, выбор материнских плат был куда шире. Не удивительно, что в настоящее время *DRDRAM* памяти принадлежит всего 3% рынка.
Правда, *Rambus* планирует возвращение на рынки с новой технологией производства чипов памяти, но ожидать этого стоит к 2005-2007 году.

ВЫБОР СТАНДАРТА ПАМЯТИ

Итак, при всем богатстве частот памяти выбор нужно сделать в пользу одной. Для начала стоит определиться, как далеко ты готов зайти.
Если ты намерен разгонять систему, то останови выбор на максимально скоростной памяти из поддерживаемых твоей материнской платой. Напомним, что в таком случае ориентируйся исключительно на производителей первого эшелона. Имей ввиду, что для стабильной работы оперативной памяти на завышенных частотах иногда приходится повышать тайминги, что должно отрицательно сказаться на производительности, зато положительным фактором станет рост пропускной способности, которая особенно важна в играх.
Для тех, кто не привык рисковать и собирается работать на базовых частотах, советуем остановить свой выбор на оперативной памяти, работающей на заявленной частоте с минимальными таймингами. Если ты не продешевишь и купишь действительно качественную память, велика вероятность того, что она будет стабильно работать с установками 2-2-2. Иногда для стабильной работы на пониженных таймингах следует увеличить напряжение на 0,1В, но в этом случае увеличится рассеиваемая мощность чипов (их температура).
Стоит сказать пару слов о технологии поиска и исправления ошибок в оперативной памяти – *ECC*. В основном коррекция ошибок активизируется на серверах, где необходима высокая стабильность при графике работы 24x7, так что не очень расстраивайся, если твоя материнская плата этого не умеет.
Итак, выбор твой лежит между синхронной работой с минимальными таймингами, или с максимальной пропускной способностью и предельными частотами, в ущерб все тем же таймингам. Не лишним будет сказать, что иногда высокочастотные модули памяти получаются из отбракованных собратьев меньшей частоты. Повышая частоту и тайминги, производитель добивается стабильной работы такого модуля и выпускает его на рынок. Чтобы защитить себя от, по сути, разогнанного и неспособного к дальнейшему разгону товара, обговори условия возврата памяти с продавцом.

ДВА СЛОВА ОБ ОБЪЕМЕ

Вопрос спорный, но тут работает принцип чем больше, тем лучше.
Наверняка ты слышал о том, что два модуля одного производителя одной серии будут работать эффективнее, чем один с вдвое большим объемом. На самом деле все зависит от чипсета – материнская плата должна поддерживать режим *Dual DDR*. Прирост производительности измеряется здесь вовсе не десятками процентов (не более 7%), сильнее этот эффект ощутим при использовании интегрированной видеокарты, у которой нет своей оперативной памяти. Если учесть линейную зависимость цены модуля оперативной памяти от ее объема, то вариант со спаренными модулями памяти оказывается выигрышным. Условие симметричности (одна и та же модель одного производителя) является обязательным, так как в точности должны совпадать параметры работы (тайминги) и технического исполнения (контроллеры, разрядности шин и чипов).
К слову, двусторонняя память (чипы в ней расположены по обе стороны платы) предпочтительнее односторонней по тем же соображениям – увеличивается скорость доступа к отдельной ячейке.
Теперь ты определился с конфигурацией – два двусторонних модуля одной серии (и одного производителя), если твоя материнская плата поддерживает *DualDDR*, в противном случае это не имеет значения. Для современных программ с головой хватает 512Мб оперативки. Но некоторым играм (к примеру, Far Cry) больший объем пямяти будет очень кстати.

РЕЗЮМЕ

Представим все вышесказанное в виде простого алгоритма.
1. Ориентируемся на чипсет материнской платы. Если твоя материнская плата работает с *SDRAM* или *DRDRAM*, а менять ее ты не намерен, то дорога твоя лежит в антикварный магазин. Иначе – переходи к пункту два.
2. Проверь спецификации своей материнской платы. Если она поддерживает *DualDDR*, то покупать тебе лучше два одинаковых модуля памяти вместо одного с вдвое большим объемом. Иначе – подойдет и один модуль.
3. Выбираем тактовую частоту памяти. Если ты не мыслишь жизнь без разгона – бери по максимуму и не смотри на спецификации чипсета. Если же ты предпочитаешь ничего не трогать руками (то есть оставить заводские настройки), выбирай память с максимальной частотой из поддерживаемых твоей материнской платой.
4. Оговори с продавцом возможность вернуть память в течение некоторого времени после покупки. На всякий случай.

ICEMAT 2ND EDITION (BLACK GLASS) + ICEMAT PADSURFERS



В стильной и нарядной упаковке вместе с ковриком присутствуют Icemat Padsurfers и инструкция к ним. Иными словами, это наклейки на мышь. С ними скольжение становится еще плавнее, а мышка движется мягче, исчезают звуки трения об стекло.

Поцарапать или разбить стекло будет очень непросто. Коврик выдерживает падение с высоты стола на кафель, в отличие от кафеля...



Если ты готов платить за классный дизайн, Icemat 2nd Edition – это твой коврик. На коробке с мегадевайсом написано «Looks damn cool» и это чистая правда.

Случайно сдвинуть Icemat 2nd Edition невозможно – его держат специальные резиновые подушечки.

СПЕЦИФИКАЦИИ

- большая рабочая поверхность – 30x25 сантиметров;
- вес 900 грамм и качественная резиновые держатели – сдвинуть коврик случайно не получится;
- Icemat 2nd Edition имеет очень стильный дизайн и украсит стол любого геймера;
- даже простая работа на коврике доставит огромное удовольствие – мышь не просто движется, а плавно скользит;
- купить Icemat 2nd Edition в России можно на CLife.ru.



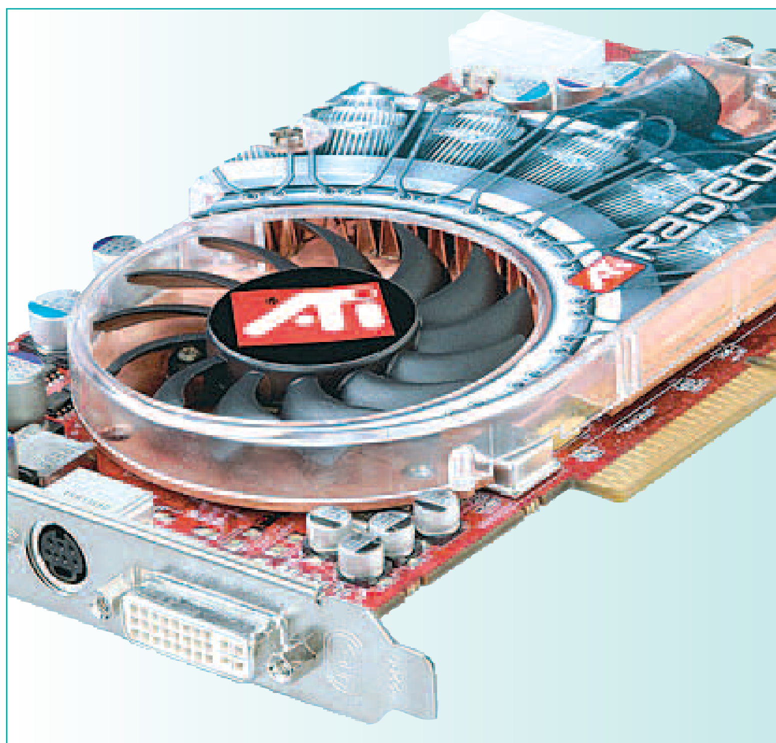
Журнал «PC ИГРЫ» благодарит за предоставленный коврик CLife.ru (тел. 970-07-30).

ИЗ КАНАДЫ С ЛЮБОВЬЮ

ДОБРО ПОЖАЛОВАТЬ В СЕМЕЙСТВО RADEON

текст: test_lab

Не секрет, что сегодня на рынке видеокарт уверенно лидируют всего лишь две компании – nVidia и ATI Technologies. Речь, разумеется, идет только об обычных игровых видеоплатах для массового пользователя. В отдельных сегментах профессиональных ускорителей тон задают совершенно иные фирмы, но нас данная тема сейчас не интересует. А вот помочь разобраться со всем обилием различных модификаций семейства Radeon – наша главная задача.



Настоящий hi-end сразу можно определить хотя бы по футуристическому виду платы. Однако стоят ли чуть большие тактовые частоты сотни вечнозеленых?

КОГДА ЛЕНИН БЫЛ МАЛЕНЬКИЙ...

Во времена расцвета **3Dfx**'а конкуренция на рынке была почти такой же, как сейчас, однако все компании, кроме создателя легендарного VooDoo, воспринимались большинством пользователей как производители второго сорта. Что-то даже близкое к тайваньскому noname'у. Канадская **ATI** обладала богатейшим опытом и историей, однако и она не устояла перед революционной технологией обработки трехмерного изображения, и ее платы на долгое время обосновались в скучных серых корпусах офисных компьютеров да геймеров, чей бюджет никак не позволял приобрести плату с магическим названием. Впрочем, со своими обязанностями платки справлялись неплохо, однако, когда дело касалось рендеринга второго Quake'a, говорили свое слово недоработанные драйвера и общая слабость архитектуры. Компания **nVidia** постепенно развивала свою линейку Riva, которая менее чем через пару лет стала на равных конкурировать с продукцией **3Dfx**'а и даже превосходить ее как по производительности, так и по цене. **ATI** же представила довольно необычную плату Rage Fury MAXX, имеющую два чипа. Пожалуй, за вычетом недоработок в драйверах, это была единственная успешная двухчиповая плата за всю историю массовых 3D-ускорителей. Судите сами: варианты «двухголовых» VooDoo 2 SLI показывали производительность всего на 10–12% большую, чем их одноплатные аналоги, а также соглашались устанавливаться далеко не в каждый ATX-корпус – настолько они были огромные. Последнее решение **3Dfx**'а – VooDoo 55500 – обладало устаревшей архитектурой и опять-таки проблемными драйверами. Ну и, наконец, совсем недавно на те же грабли наступила молодая компания **XGI** – ее двухчиповое решение Volari провалилось с жутким треском.

БРОНЕПОЕЗД ПО ИМЕНИ NVIDIA

...мчался на всех парах. Мощнейшие GeForce 256 DDR, а впоследствии и GeForce 2 GTS/PRO не оставляли никаких шансов малышу Radeon – к тому времени он только лишь вылупился из красного яйца с белыми буквами **ATI**. Семейство GeForce 2 было большим – в нем были как ультрадешевые урезанные MX100, так и необоснованно дорогие GeForce 2 Ultra. Компания **nVidia** чувствовала себя вольготно: все ценовые ниши заняты, можно смело выпускать мощный чип, не боясь того, что он не сразу найдет своего покупателя. Таковым и стал GeForce 3 – прекрасная модель, несмотря на то, что долгое время она не вылезала из hi-end-сектора рынка. Однако **ATI** уже вышла на тропу войны с мощнейшим Radeon 8500. Он прекрасно конкурировал с третьим поколением GeForce'ов; были созданы урезанные и, наоборот, чуть разогнанные версии, стоящие баснословных денег. Что было дальше – лучше проследить по приведенному ниже списку чипов: жесткая конкуренция сделала свое дело, и выбор плат велик, как никогда ранее за все время существования 3D-ускорителей.

ЯБЛОКО ОТ ЯБЛОНИ...

К счастью, **ATI** не столь плодовита, как ее конкурент **nVidia**, и она не стала выпускать кучу недорогих и несильно разнящихся между собой чипов. Однако Radeon'ов на рынке присутствует также весьма немало, и внести ясность в эту картину совсем не помешает. Начнем, как обычно, с самых слабых карточек:

Radeon 7000/7200/7500 – устаревшие по всем параметрам платы. Сегодня они уже редко встречаются в магазинах, а если вы их увидите, пусть даже по сверхмалой цене, не стоит тратиться – плата невыгодна даже как «решение за 30 долларов».

Radeon 9000/9000Pro – также устаревшая пара графических чипов. Pro-версию отличает чуть большая частота чипа и памяти. Приобретать эти модели также не следует, так как на рынке уже довольно давно присутствуют куда более интересные и недорогие новинки от **ATI**.

Radeon 8500LE/8500/8500XT. Несмотря на то, что по возрасту и по модельному номеру эти чипы старше предыдущих версий, они и сегодня показывают сносный уровень производительности, особенно модель 8500. Правда, найти их сложновато, но, все же, покупка хорошей б/у карты выгоднее современного low-end'а вроде GeForce FX5200. Главное, перед покупкой убедись, что где-то на коробке или в техническом листе указано, что это 128-битовая версия.

Radeon 9100/9100Pro – весьма неплохие бюджетные платы. Однако их производство было резко свернуто, и сегодня за ту же цену можно приобрести куда более интересный 9200Pro. Если у тебя немного денег и хочется немного игрушек – присмотрись к следующей плате.

Radeon 9200SE/9200/9200Pro – последняя бюджетная серия от **ATI**. Крайне не рекомендуем тебе иметь дело с SE-продуктами **ATI**. Возможно, это означает 'Special Edition', возможно, какое-то еще пафосное словосочетание, но, по нашим тестам, данные карты серьезно проигрывают своим старшим братьям. Вдобавок большинство этих моделей поставляются с 64-битной шиной памяти, что критически влияет на итоговую производительность. А вот модель 9200 и ее чуть ускоренный вариант Pro – отличные кандидаты для покупки. Цена подобных карт вполне доступна, и каждая уплаченная за них условная единица добавит FPS'ов в твой любимый шутер, не сомневайся.

Radeon 9500/9500Pro – отличные карты среднего ценового диапазона. Некоторое время назад производство было резко свернуто, и на свет появилась еще более интересная линейка 9600. О ней в следующем абзаце.

Radeon 9600SE/9600/9600Pro. Как и в случае с 9200, мы рекомендуем тебе не связываться с сокращенной версией SE и остановить своей выбор скорее на простом 9600 или 9600Pro. Модель Pro отличают чуть большие частоты чипа и памяти. В общем и целом это все те же отличные модели средней ценовой ниши; они поддерживают полный спектр современных графических технологий, и потому не разочаруют тебя ни скоростью, ни качеством выводимого изображения.

Radeon 9600XT. Несмотря на то, что по названию модель принадлежит к дружному семейству 9600, технологически она находится на более высоком уровне. Повышенные частоты работы чипа и памяти стали доступны не путем простого заводского разгона, а выпуском процессора по новейшей технологии 0.13 мкм. Соответственно, в твоих умелых руках, она сможет прибавить еще немало производительности – не забывай про оверклокинг, то бишь разгон. В целом, плату скорее можно отнести к hi-end-классу, причем в первую очередь благодаря отличной производительности, а не безумной цене. Последняя кстати, близка к среднему классу.



А вот здесь было придумано все это великолепие.



Дэйв Ортон – президент ATI Technology Inc.

Radeon 9700/9700Pro – легендарная модель, долгое время была эталоном производительности и запросто конкурировала с топовыми решениями **nVidia**. Встретить в продаже ее уже трудновато, однако если предложат б/у – бери, не сомневаясь. Причем можно покупать, как обычную, так и Pro-вариант – они разнятся всего лишь частотами и серьезных архитектурных отличий не имеют.

Radeon 9800SE/9800/9800Pro/9800XT. Вот и «верхушка» нашего замечательного семейства Radeon. Малоинтересным выглядит младший Radeon 9800SE – «урезанность» весьма плачевно сказалась на уровне его производительности. Мы даже сами удивились, погоняв плату в современных играх. Отрыв от обычных 9800 и 9800Pro порой превышал 50–60% чистых FPS! Конечно, цена этой карты весьма демократична, но прекрасный Radeon 9600XT просто-напросто делает подобную покупку нерациональной. Не совсем логичным будет приобретение старшей версии – 9800XT. В наших тестах он показал незначительное превосходство над 9800Pro, а его цена, как минимум, на 100 долларов больше. Если для тебя это не вопрос – вперед, в ближайшую аптеку.

Надеемся, эта и предыдущая «отсебятина» помогут тебе сориентироваться в непростом мире видеокарточек. Конечно, не забывай смотреть тесты различных плат: может быть, стоит немного подождать, подкопить денег, но взять-таки более производительную модель, а не ее бюджетный вариант. Все зависит от твоих потребностей, как всегда, во всем и везде.

ДВУХПРОЦЕССОРНЫЙ УСКОРИТЕЛЬ



Единственное за всю историю компьютерного железа удачное воплощение идеи двухпроцессорного 3D-ускорителя. Причем, успешное как с технологической точки зрения, так и с финансовой – платы Rage Fury MAXX хоть и были дорогими, но не вылезали за пределы тогдашнего hi-end-класса.

HITMAN: CONTRACTS

С помощью стандартного блокнота открой файл **hitmancontracts.ini**, расположенный в директории игры. Для того, чтобы в игре можно было вводить читы, вставь в открытый документ две линии:

ENABLECONSOLE 1
ENABLECHEATS 1

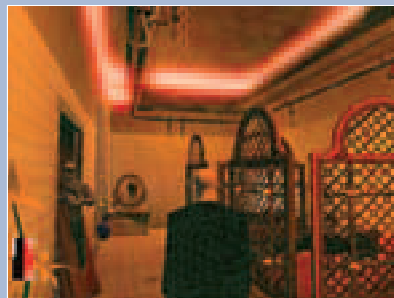
Теперь во время игры нажми [CTRL] + [ESC] для активации чит-меню. Переключайся между параметрами и изменяй нужные тебе функции:

0 – отключить;
1 – включить.



Если же по каким-то причинам, внутриигровое меню не работает, открой консоль клавишей тильда (~) и вводи команды:

- **IOIRULEZ** – режим бога;
- **IOIPOWER** – активирует мега-силу;
- **IOIGRV** – гравитация;

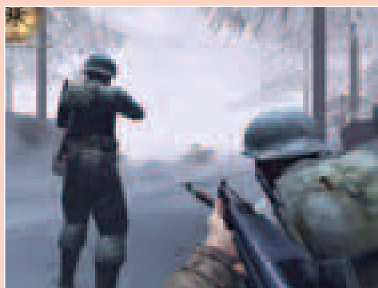


- **IOIHITLEIF** – полное здоровье;
- **invisible** – полная невидимость;
- **IOISLO** – замедленные движения;
- **giveall** – получить в единоличное пользование все оружия и предметы. Ну и кто от такого откажется?;
- **IOIER** – бомба;
- **IOIHITALI** – режим Boxing.

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

Чтобы активировать режим чит-кодов запусти игру с параметром «+set cheats 1 +set ui_console 1 +set thereisnomonkey 1». Например: \mohgame\moh_spearhead.exe + set cheats 1 +set ui_console +set thereisnomonkey.
Теперь во время игры вызови консоль нажатием клавиши тильда (~) и введи одну из следующих команд:

- **dog** – режим бога;
- **fullheal** – полное здоровье;
- **wuss** – полный комплект оружия и боеприпасов к нему;
- **noclip** – возможность проходить сквозь стены;
- **notarget** – враги перестают тебя видеть;
- **tele x y z** – телепортация в точку x y z;

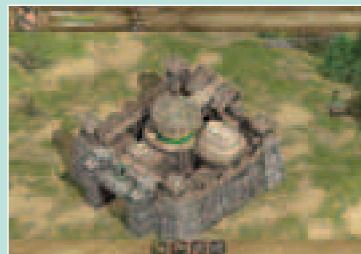


- **coord** – показать текущую игровую локацию;
- **listinventory** – вывести на экран список инвентаря;
- **kill** – самоубийство – лучший способ покинуть мир;
- **toggle cg_3rd_person** – перейти к виду от третьего лица;
- **maplist** – вывести на экран полный список карт;
- **map [mapname]** – перейти на определенную локацию. Вместо [mapname] впиши название карты.

NEMESIS OF THE ROMAN EMPIRE

Во время игры нажми **Enter** и вводи одну из следующих команд:

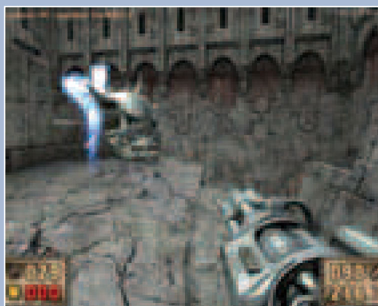
- **esg** – вывести информацию о вражеском подразделении;
- **togglefog** – включить/выключить туман войны;
- **removedecors** – убрать с экрана кусты, деревья и прочие декорации;
- **dumpobj** – вывести на экран информацию о выбранном юните.



PAINKILLER

Для доступа к консоли нажми клавишу тильда (~). Наиболее полезные читы:

- **PKAMMO** – получи полный боезапас настоящего безумца;
- **PKPOWER** – полный боезапас плюс здоровье;
- **PKWEAPONS** – теперь тебе доступно абсолютно все оружие;
- **PKGOLD** – разве кому-то помешает лишнее золотишко?;
- **PKKEEPBODIES** – позволяет включать /выключать параметр, отвечающий за исчезновение трупов (не рекомендуется включать на слабых компьютерах);
- **PKDEMON** – включает/выключает режим демона;



- **PKGOD** – включает/выключает режим бога;
- **PKWEAKENEMIES** – отвечает за регенерацию здоровья врагов;
- **PKWEAPONMODIFIER** – отвечает за опцию weapon modifier;
- **PKALLWAYSGIB** – управление параметром excessive gibbage.

AOF: THE TITANS



Во время упорной и увлекательнейшей борьбы попробуй немного отвлечься и нажать кнопочку **Enter**. Затем набери несколько символов, не несущих никакой смысловой нагрузки, и снова нажми эту же клавишу.

- JUNK FOOD NIGHT – добавить 100 единиц еды;
- TROJAN HORSE FOR SALE – прибавить 100 единиц леса;
- ATM OF EREBUS – сделать вид, что не получил только что 100 единиц золота;
- IN DARKEST NIGHT – погрузить местный мир во тьму;
- CONSIDER THE INTERNET – замедлить юнитов;
- GOATUNHEIM – превратить вражескую рать в бездумных овец;
- RED TIDE – поменять цвет воды на кроваво-красный;
- CHANNEL SURFING – отныне все юниты могут передвигаться по воде;
- L33T SUPA X4XOR – активировать режим быстрого строительства;
- THRILL OF VICTORY – выиграть сценарий.

FAR CRY

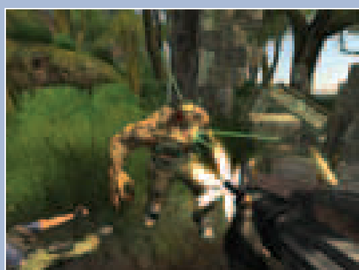


Вызови консоль стандартной клавишей тильда (~) и введи следующие команды:

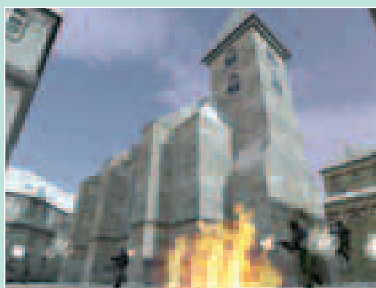
- **give_all_weapons=1** – в твое распоряжение попадает весь арсенал настоящего героя;
- **give_all_ammo=1** – а зачем тебе все пушки без полного боевого комплекта к ним?;
- **god_mode_count=1** – любимая команда большинства геймеров;
- **\save_game** – сохранение игры.

В окне выбора персонажа перед именем введи код нужного цвета:

- **$0** – черный;
- **$1** – белый;
- **$2** – синий;
- **$3** – зеленый.



CS: CONDITION ZERO



Во время игры вызови консоль с помощью клавиши тильда (~). В консоли набери один из следующих чит-кодов. Кстати, обрати внимание, что некоторые команды скожи с аналогичными из, кажется, бессмертной ***Counter-Strike***.

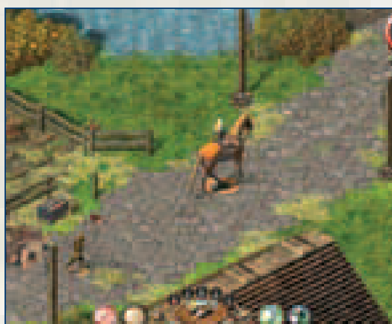
- **god** – активирует режим бога;
- **fly** – позволяет свободно перемещаться в пространстве;
- **notarget** – твой подопечный становится полностью невидим для представителей вражеской рати;
- **impulse 101** – получить в распоряжение все оружие;
- **maps *** – вывести на экран полный список карт;
- **bot_kill** – данная команда в мгновение уничтожит всех ботов в игре. Так им и надо;
- **restart** – начать игру на данной карте заново;
- **changelevel** – сменить карту для баталий;
- **sv_restartround 1** – перезапустить раунд;
- **give** – выбросить ставший ненужным предмет;
- **noclip** – позволяет проходить и даже пролетать сквозь любые препятствия.

КНЯЗЬ ТЬМЫ

УМОМ НАМ SACRED НЕ ПОНЯТЬ

«*Князь тьмы*» (Sacred), красовавшийся на обложке прошлого номера «РС ИГР», – игра масштабов необъятных. А потому подробный рассказ о ее нюансах может влет сожрать чуть ли не половину журнала. Мы же предлагаем тебе основные тактические советы по развитию и использованию персонажей, которые обязательно должны помочь в нелегком деле истребления нечисти. С ними жизнь легче, приятнее и в какой-то мере ярче. Кроме того, обрати внимание на разбросанные по игре там и сям «пасхальные яйца». Мы сообщим лишь о некоторых из них, но основную часть работы по их поиску лучше проделать самому. Ориентиры мы даем – пользуйся.

ЭЛЬФИЙКА. МУЛЬТИ-УДАР



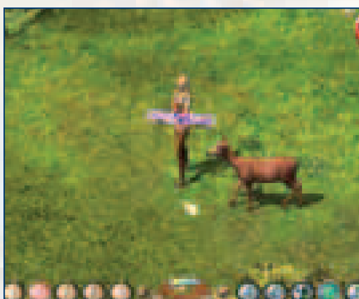
Главнейшая боевая возможность лесной эльфийки – *«Мульти-удар»*. Позволяет выпускать несколько стрел в одного противника, или же из лука веером, поражая сразу нескольких супостатов. Данная возможность наиболее эффективно используется в сочетании с владением оружием (увеличивает наносимые повреждения) и концентрацией (уменьшает время между ударами). Важной и очень привлекательной особенностью умения является то, что, правильно выбрав цель, промахнуться невозможно.

ЭЛЬФИЙКА. НАГРУЖАЕМ



Использование всех пяти *weapon slots* в случае с эльфийкой дает наилучшие результаты. Против сопротивляемости ядам и магии применяй луки, а если у противника высокая сопротивляемость физическим или огненным повреждениям – смело бери в руки арбалет! Луки прибавляют баллы к атаке и скорости атаки, а зачастую имеют отличные возможности для модифицирования. Отдай его хорошему кузнецу – и он сделает из обычного лука смертоносное оружие! Также при правильной тактике луки и арбалеты можно успешно использовать, сидя верхом на лошади.

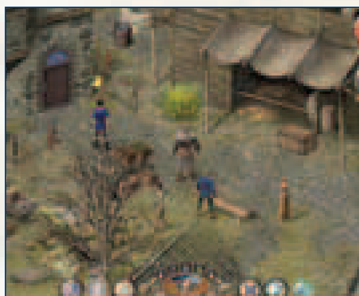
ЭЛЬФИЙКА. МУЛЬТИ-ВЫСТРЕЛ



Вторая основная фича – *«Мульти-выстрел» (Multi-Shot)*, является в большей степени power-up'ом, нежели собственно умением. Лучше всего попробовать приобрести эту штуку в самом начале игры, несмотря на то, что развивать ее крайне тяжело. Зато и польза немалая – каждая выпущенная стрела как бы разделяется на несколько, а вместе со стрелами разделяется и наносимое повреждение. При низком времени перезарядки и в сочетании с *Explosive*, *Knockback* и *Hard Hit shots* дает поразительные результаты.

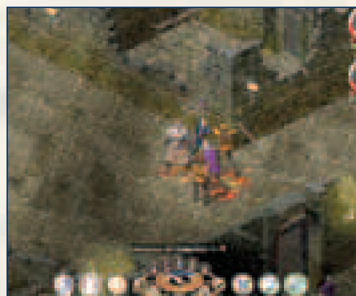
Текст: Владимир Макаров, Алексей Афанасьев

ГЛАДИАТОР. ОРУЖИЕ



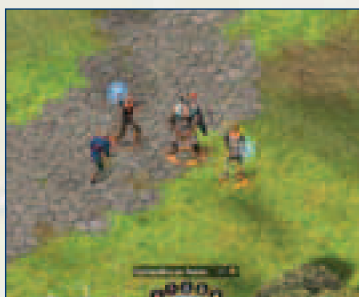
Гладиатор – самый прямолинейный персонаж в игре. Работает по принципу «иди и бей». Соответственно, логичнее всего сделать упор на прокачку силы, но, не забывай и о физической регенерации. Самые предпочтительные виды оружия – мечи и топоры (а значит, надо акцентировать внимание на развитие владения мечом (*Sword Lore*) или топором (*Axe Lore*) – в зависимости от твоих предпочтений). Причем, возможно, стоит обратить пристальное внимание, в первую очередь, именно на топоры, особенно двуручные – у них убойная сила выше.

ГЛАДИАТОР. УДАРЫ



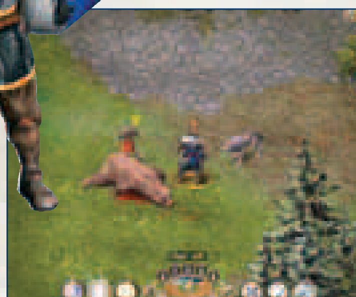
Одними из ценнейших гладиаторских особых ударов следует признать *«Кулак богов»* (*Fist of the Gods*) и *«Мульти-удар»* (*Multi-hit*). «Кулак богов» способен убить противника (или противников!) прямо на месте. Этот удар лучше всего использовать, когда непосредственно перед тобой находится большая группка врагов. «Мульти-удар» также рассчитан на уничтожение скоплений супостатов, но тех, что окружают нас, а не стоят четко напротив. С такой силищей, как у гладиатора, можно разогнать почти любую толпу неверных.

ГЛАДИАТОР. СКИЛЛЫ



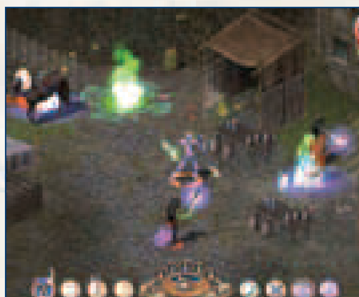
При раскачке скиллов отдельное внимание (помимо упоминавшихся Sword Lore и Axe Lore) необходимо уделить владению оружием (*Weapon Lore*), который дает бонус ко всем видам атак. На ранних этапах это, пожалуй, самый важный скилл. Отдельный интерес для нас представляет концентрация, снижающее время регенерации для особых ударов (*Combat Arts*) – ведь такие «спецумения» гладиатором используются очень часто. К скиллам второстепенной важности относятся подвижность, телосложение и доспехи.

ГЛАДИАТОР. СНОВА В БОЮ



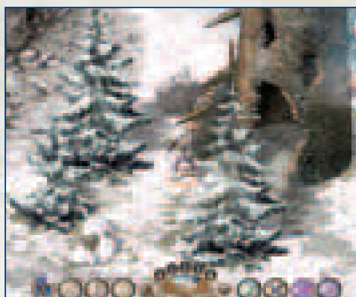
Не стоит пренебрегать и такими штуками, как *«Атака»* (*Attack*) и *«Храбрость героя»* (*Heroic Courage*). «Атака» весьма эффективна по причине малого времени, затрачиваемого на регенерацию – так что поначалу ее следует «запускать» весьма активно. Тут, кстати, вполне уместно и комбо с четырехкратной «Атакой» (хотя два раза «Мульти-удар» + двукратный «Сильный удар» (Hard Hit) – тоже очень ничего). «Храбрость героя» также полезна на ранних уровнях, так как она на продолжительное время увеличивает параметры атаки и защиты, что никогда не является лишним.

ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ. ВЫБОР



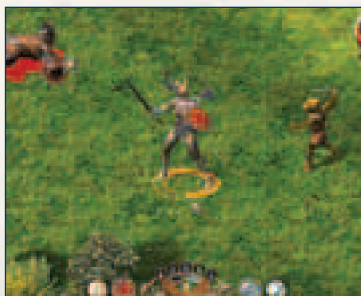
Играя за темного эльфа, помни, что развивать героя можно в трех направлениях: воин, специалист по ловушкам и нечто среднее между тем и другим. Мы бы рекомендовали работать с последним вариантом. В таком случае следует обращать внимание на показатели ментальной и физической регенерации, а также на силу. Основные умения – владение оружием, концентрация и телосложение. Из боевых умений: *«Ловец душ»*, *«Ярость»*, *«Мульти-удар»*, а из «ловушечных»: *«Взрывающийся заряд»* и *«Туман»* – самая эффективная способность темного эльфа.

ТЕМНЫЙ ЭЛЬФ. ЛОВУШКИ



В специалисте по ловушкам, впрочем, тоже есть своя прелесть. Здесь подход несколько иной. Прежде всего, нужно качать силу и ментальную регенерацию. Из умений следует отдавать предпочтения все тем же: владение оружием, концентрация и телосложение. Из боевых умений здесь уместны: *«Мангуста»* (*Mongoose*) и *«Кобра»* (*Cobra*). Ловушки – *«Ядовитый туман»* (*Poison Mist*) и все тот же *«Туман»*. Без последнего темный эльф как без рук. Зачастую его грамотное использование превращает устранение противников в натуральное избиение младенцев.

СЕРАФИМ. РЕГЕНЕРАЦИЯ



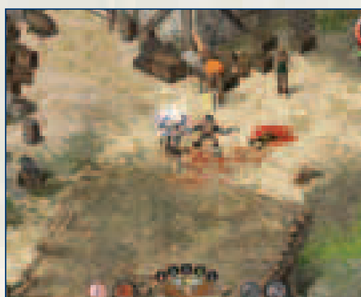
Чтобы бои с участием Серафима протекали без осложнений (и для нее, и для тебя), время, затрачиваемое на регенерацию, должно быть не выше четырех секунд. Это важно, если ты активно используешь *«Атаку»*, *«Мультиудар»* и *«Сильный удар»* – наиболее действенные скиллы Серафима. Также можешь попробовать комбинировать их и с другими скиллами, но вышеперечисленные – основные. Ни в коем случае не выбрасывай боевые руны для других персонажей. Их можно с успехом использовать для прокачки небесной магии.

СЕРАФИМ. УЛОВКИ



Если ты носишь броню или предметы более высокого уровня, чем твой скилл, доспехи помогут не терять в скорости передвижения. Не забывай посещать доброго кузнеца, который почти за даром модифицирует твое оружие боевыми рунами. И, наконец, не забывай про очки концентрации – это самый эффективный способ перезарядки твоих комбо после использования. На поздних этапах игры крайне полезными окажутся снадобья против мертвецов и противоядия – эти напитки не раз спасут тебе жизнь!

СЕРАФИМ. ПЕРВАЯ ВСТРЕЧА



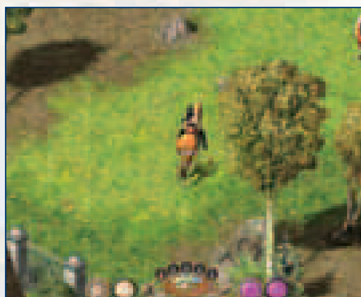
Серафим – не просто дама с крылышками. Она – еще и мощный боевой персонаж. При развитии внимание следует уделять физической и ментальной регенерации. Также важны сила и ловкость, но упирать на их развитие не стоит, поскольку тебе попадется немало предметов, добавляющих баллы к этим характеристикам. Важнейшие скиллы – *владение оружием*, *концентрация*, *медитация* и *телосложение*. Их следует быстро прокачать до десятого уровня. А, достигнув в них двенадцатого уровня, начинай прокачивать *магические знания*, *небесную магию* и *доспехи*.

СЕРАФИМ. ЗАКЛИНАНИЯ



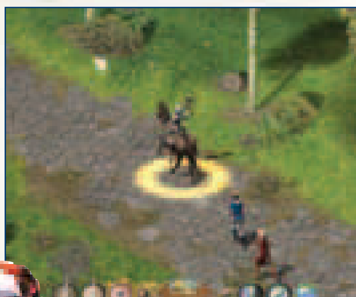
Два важнейших заклинания, без которых тебе придется очень сложно – «Небесный свет» (*Celestial Light*) и *«Энергетические разряды»* (*Energy Bolts*). Первое идеально против неподвижных групп врагов – например, тех, что стоят в отдалении и пытаются по тебе стрелять. «Разряды» хороши при высоких показателях магических знаний и небесной магии, увеличивающих повреждения и скорость кастования. Третье неплохое заклинание – *BFG*. Не стоит заботиться о повышении его уровня. Лучше снизь время его регенерации, и в твоих руках будет поистине смертельное оружие!

ВАМПИРЕССА. ЗНАКОМСТВО



Вампиресса – это не обычная женщина-вампир. Это злобная кровожадная тварь, умело маскирующаяся под человека. Первое, что следует усвоить, играя за нее – не трать очки на ментальную регенерацию! Это абсолютно бесполезная для нее характеристика, которая на всем протяжении игры не понадобится ни разу. Зато обрати внимание на скиллы *владения оружием*, *вампиризм* (естественно!), и, в меньшей степени, *телосложение*. И ни в коем случае не пытайся драться верхом на лошади – у лесной эльфийки это получается гораздо лучше!

ВАМПИРЕССА. ОРУЖИЕ



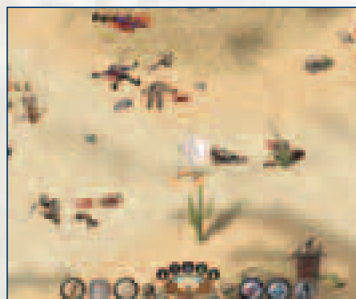
С самого начала игры выбери, какое оружие тебе больше всего нравится, и в дальнейшем используй его. Наилучшие варианты – меч и щит, топор и щит и двуручный топор. Щит, помимо плюсов к защите, позволит обзавестись дополнительными бонусами, а мечи обладают большим количеством слотов для усовершенствования. Топоры мощнее мечей и слотов у них больше, но в игре их не так уж и много. Используя же двуручный топор, ты жертвуешь защитой и скоростью, но получаешь мощнейшее оружие в игре.

БОЕВОЙ МАГ. ВСТУПЛЕНИЕ



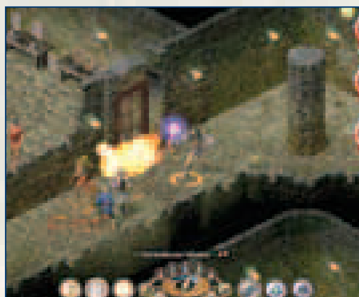
Боевой маг – самый сложный персонаж «Князя тьмы». И как раз из-за этого, один из самых привлекательных. Приготовься к тому, что стиль игры за мага будет серьезнейшим образом отличаться от всего того, что можно прочувствовать, гоняя какого-нибудь гладиатора и нанося удары между глаз всем, кому не попадя. В нашем случае важна аккуратность, умение в нужный момент отбежать подальше от противника, вовремя подлечиться. Потому одним из ключевых заклинаний для нас является *«Духовное исцеление»* (*Spiritual Healing*).

БОЕВОЙ МАГ. МАГИЯ



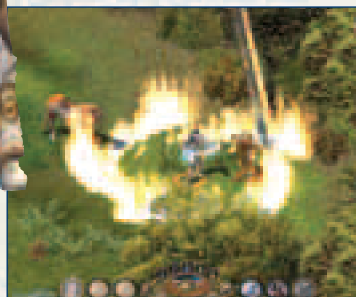
Наш подопечный может овладеть пятью типами магии: огня, земли, воздуха, воды и жизни. Какие направления тебе заблагорассудится развивать – не особенно существенно. Желательно, правда, выбрать парочку, а не распаляться во все стороны. Главное – всегда заботится, чтобы нужные заклинания были развиты по максимуму, а ментальная регенерация не подкачивала. Ведь основное оружие боевого мага – это, что неудивительно, именно боевая магия, а не всякие там шашки и посохи. А следовательно скорость «восполнения» заклинаний играет первостепенную роль.

БОЕВОЙ МАГ. СНОВА МАГИЯ



Из собственного опыта могу порекомендовать следующие заклинания. На ранних (да и не только) стадиях полезнее всего *«Огненный шар»* (*Fireball*). Отлично работает и *«Огненная спираль»* (*Fire Spiral*) с *«Чистилищем»* (*Purgatory*). Порой стоит окружать себя *«Кругом страха»* (*Circle of Fear*) – противник не может пересечь его, а у тебя появляется время, чтобы подлечиться и атаковать негодяев с дистанции. Ну и, конечно, если ты не хочешь прорываться через орды вражин, то незаменимой вещью становится *«Водяной облик»* (*Water Form*).

БОЕВОЙ МАГ. КОМБО



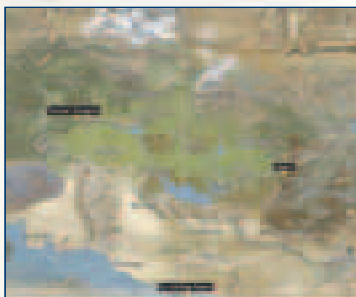
Старайся размещать в слотах несколько посохов, дающих бонусы к разным умениям. Поначалу же твоим основным «орудием» наверняка станет посох, усиливающий файерболлы. Что касается комбо, то они, откровенно говоря, не очень нужны боевому магу. Впрочем, есть связка из *«Окаменения» Petrification* + тройной *«Метеоритный дождь»* (*Meteor Shower*), которая в некоторых случаях приходится кстати. Восполняется такое комбо чудовищно медленно, но его использование против боссов и мощных врагов иногда бывает оправданным. Так что выбирай нужный момент для его применения.

ПАКМАН И ВСЕ-ВСЕ-ВСЕ



Одно из самых забавных «пасхальных яиц», запрятанных в «Князе тьмы» – подземелье Пакмана. Да-да, того самого Пакмана, который жрет и жрет, и все никак не лопнет. Находится эта локация к северо-западу от Faeries Crossing. Не доходя до моста, нужно свернуть в лесок. Оказавшись на полянке, оглядись вокруг. Необходимо найти узкую тропинку, ведущую в нижний левый угол карты. Там, собственно, тебя и ждет то самое безумие, полюбоваться на которое можно, взглянув на прилагающийся скриншот.

ОЧКИ ДЛЯ ЗВЕЗДНОЙ ПЯТНИЦЫ



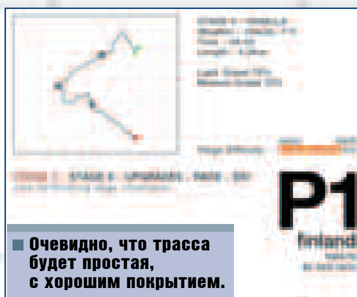
Помимо вышеуказанного момента, в «Князе тьмы» можно обзавестись солнцезащитными очками, световым мечом в духе **«Звездных войн»**, хоккейной маской и мачете Джейсона из **«Пятницы 13-ое»** – оружием, позволяющим убивать ни в чем не повинных кроликов, оленей и прочую живность. Для читеров предусмотрен еще и костюм кролика. Так что бегай и ищи – непременно найдешь массу забавного. Забавное, кстати говоря, можно найти и в диалогах, надписях на надгробиях, и еще в куче других разнообразных деталей.

COLIN MCRAE RALLY 04

УПРАВЛЯЕМ ЗАНОСОМ

На первый взгляд HELP.TXT к четвертой части раллийного симулятора имени Коли Мокрого не нужен – наверное, только самые маленькие наши читатели не познакомились с первыми тремя сериями столь чудесной игры. Однако этот проект в своем роде уникален: настолько велико отличие от предыдущих частей. Неискушенный игрок нововведений может и не заметить – все те же машинки, да и трассы вроде похожи... Спешим развеять этот миф: прочитав данный гайд, ты откроешь для себя иную сторону вторичного, на первый взгляд, автосимулятора. Возможно, быстрее станешь ездить, возможно – медленнее, возможно биться станешь меньше, возможно – больше. В любом случае наши усилия даром не пропадут. А разве не это главное?

ГОТОВИМ АВТО



Очевидно, что трасса будет простая, с хорошим покрытием.

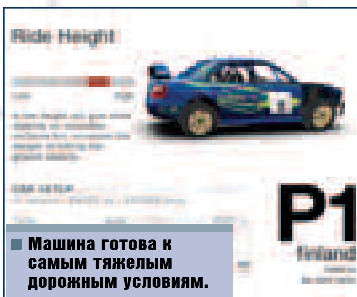
Перед тем, как отправиться в гонку по безумному бездорожью, машину следует должным образом подготовить. Итак, осматриваем карту следующего участка, после чего заходим в Car Setup. Если дорога представляет собой бесконечную череду поворотов, смело ставь Gearbox на 2–3, Ride Height – также, Steering – на 4 или, лучше, 5. Далее смотрим на покрытие трассы: если бОльшую ее часть составляет, например, Light Gravel, то есть не особо разбитый гравий – ставим соответствующего типа резину (обычно она имеет такое же название). Расшифровку незнакомых названий ищи в следующем совете.

ВХОДИМ В ПОВОРОТ


В этот момент газуем.

В игре БЛЕСТЯЩЕ реализован раллийный стиль прохождения трассы. Для большинства поворотов подходит следующая схема их прохождения: за 100–125 м (визуально) до него поворачиваем руль в направлении поворота, газ начинаем отпускать. Убеждаемся, что машину ведет боком, и выворачиваем руль в обратном направлении. Далее, при необходимости, подтормаживаем (только не ручным тормозом!) и, как только перед нами будет прямая дорога, – газуем на полную. Ручником же следует пользоваться очень аккуратно – не зажимать его надолго и не использовать в повороте.

А ЧТО ВСЕ ЭТО ЗНАЧИТ?



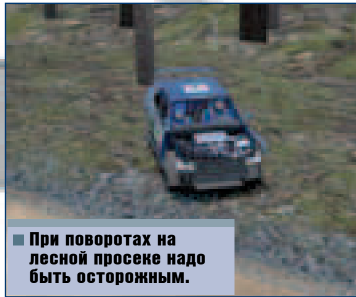
Машина готова к самым тяжелым дорожным условиям.

Коротко о каждом пункте из предыдущего абзаца. Tyres – тип резины; указывается при просмотре карты. Ride Height – высота подвески. Чем хуже покрытие, тем большее значение следует ставить. Springs – пружины. Чем хуже трасса, тем меньше должен быть данный параметр. Мягкая подвеска более терпима к сильным ударам. Anti-Roll Bar рекомендуется ставить побольше на ровных трассах. Brakes – баланс тормозов. Steering – скорость реакции руля. Gearbox – коробка передач. Чем меньше ее значение, тем больше ускорение, но при том заметно снижается максимальная скорость автомобиля.



Текст: Аврорин Кирилл

НЕ СЛУШАЙ ШТУРМАНА


При поворотах на лесной просеке надо быть осторожным.

В постоянно появляющейся табличке советуем обращать внимание только на форму поворота. В принципе ее цвет обозначает сложность его прохождения, но это в игре – не главное. Куда важнее «бэкграунд». Если кусок трассы окружен пологим холмиком или небольшим склоном, то смело газуй. В таких случаях не лишней будет попытка выиграть 3–4 десятые секунды. А вот если за трассой склон (а в игре есть чуть ли не целые овраги!) или лес, то лучше перетормози – куда опаснее улететь в заросли местных березок и упустить шанс добиться хоть какого-то результата.

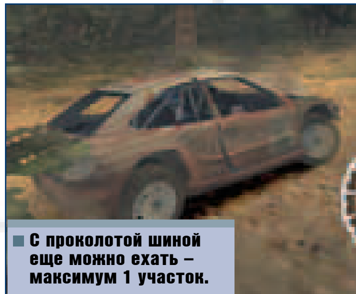


ДЕРГАЕМ ЗА РУЧНИК


Иногда ручник может помочь, но на таком покрытии предпочтительнее тормоз.

В данном абзаце мы подробно расскажем, как можно пользоваться ручным тормозом (по умолчанию – пробел на клавиатуре). Лучше всего он подходит для трасс в таких странах, как, например, Япония, с ее узкими крутыми поворотами и асфальтированным покрытием дороги. Действуем следующим образом: за 200–250 м до поворота поворачиваем руль в его сторону, одновременно зажимая ручник на полсекунды. Машина резко потеряет скорость и, если руль был повернут правильно, войдет в поворот точно так же, как было описано чуть выше в пункте «Входим в поворот».

ПОЧИНЯЕМСЯ


С проколотой шиной еще можно ехать – максимум 1 участок.

Пройти быстро трассу и ни разу не зацепиться за подлый куст практически невозможно. Итак, зайдя в Repair Car, смотрим на следующие параметры нашего авто. В первую очередь чиним Tyres, Gearbox, Turbo и Cooling. Tyres (резина) – самое важное!!! Отлетевшая покрышка не даст тебе проехать и километра. Думаю, объяснять, зачем раллийному автомобилю исправная коробка передач, турбина и система охлаждения двигателя, тоже не требуется. Если Cooling находится на 20–40% – потеряешь движок. Починка остального – только после вышеперечисленного.



КАК БЕРЕЧЬ РЕЗИНУ?


Крыло уже оторвано. Следующее на очереди – колесо.

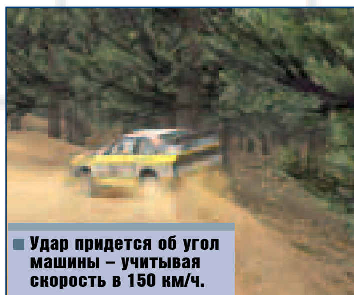
Понятное дело, что речь в этом пункте идет о реалистичных режимах игры – в normal проколоть шину довольно сложно (хотя умельцев у нас предостаточно). Прежде всего, старайся не ездить за пределами трассы – особенно не наезжай на огромной скорости на высокую обочину (ты бы знал, что бывает от этого в реальности!), а также старайся избегать боковых ударов. Поверь, лучше легонько ткнуться передом в вековой дуб, чем от, казалось бы, легкого толчка в бок лишиться крыла, а от следующего удара – и самой шины. А доехать на дисках тут практически невозможно.

ТРОЙНОЙ ПРЫЖОК


Если руль держать прямо – приземление будет безопасным на любой скорости.

Настоятельно не рекомендуем гнать на полную перед крутой горкой. Если ты въедешь в нее на скорости под 100 км/ч, то после приземления подвеска пострадает очень и очень значительно. Конечно, 5–6 таких прыжков машина выдержит (хотя иногда достаточно пары серьезных полетов), но в дальнейшем ты рискуешь остаться без самого важного – колеса. Ну, а если ты все-таки подлетел в воздух, то обязательно приземляйся с прямо поставленным рулем: приземление на повернутые передние колеса сразу же приведет к потере контроля над автомобилем и вытекающим отсюда неприятностям.

МЕНЯ ВЫНЕСЛО. ЧТО ДЕЛАТЬ?


Удар придется об угол машины – учитывая скорость в 150 км/ч.

Если ты чувствуешь, что совсем не вписываешься в поворот, а резкое нажатие газа не помогает вывести машину из неуправляемого заноса, первым делом зажми обычный тормоз (стрелка вниз), и выкрути руль в обратную от поворота сторону. Твою машину должно направить задом к обочине – легонько стукнуться багажником о какой-нибудь буерак намного предпочтительнее, чем всей машиной улететь в невиданную даль. Можно также попытаться поймать препятствие боком, но это отнюдь не безопасно для шин, хотя потеря скорости будет минимальна.

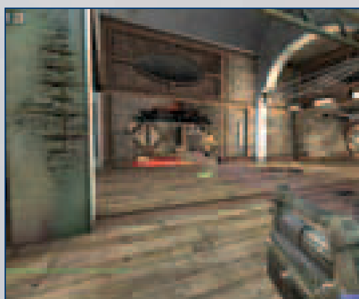


UNREAL TOURNAMENT 2004

НЕРЕАЛЬНЫЙ УЛЕТ

Unreal Tournament 2004 – это не просто великолепный сетевой шутер, прекрасно сбалансированный и почти лишенный технических ошибок. Это воплощение дружелюбия по отношению к любому игроку: и к начинающему, и к тому, для которого игры отнюдь не являются приоритетом в жизни. Похоже на операционные системы от любимой и единственной Microsoft: можно с удовольствием пользоваться, не используя и половины потенциала. А в шести гигабайтах объема и возможностей – через край. Ниже и вокруг – небольшая подборка простых советов и маленьких хитростей, которые наверняка известны не всем.

АДРЕНАЛИНОВЫЙ РАШ – 1



Когда количество адреналина в твоей крови превысит заветную отметку в 100 пунктов, у твоего подопечного появляется возможность задействовать специальные способности.

Speed (быстро нажать «вперед» четыре раза подряд) дает, как ясно из названия, увеличение скорости. Архиполезная вещь во всех режимах игры, связанных с захватом или удержанием чего бы то ни было.

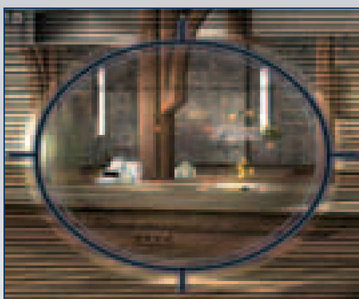
Booster (четыре раза «назад») организует прибавку здоровья по пять пунктов в секунду до значения 199. После чего очки прибавляются уже к броне. Очень полезная вещь. Неправда ли?

ОРУДИЯ УБИЙСТВА



Не забывай и о новых видах оружия, появившихся в Unreal Tournament 2004. Гранатомет, стреляющий снарядами, которые приклеиваются ко всему подряд, заставляет вспомнить старенький ***Soldiers of Fortune***. Миномет – уникальное по эффективности оружие для защиты от всякой легкой нелетучей техники в Onslaught. Не будем заострять твое драгоценное внимание на особенностях их применения, отметим другое: гранаты детонируют от соседних взрывов. И, вообще-то, никто не запрещал приклеивать их на мины. Или кто-то все же запрещал?

АДРЕНАЛИНОВЫЙ РАШ – 2

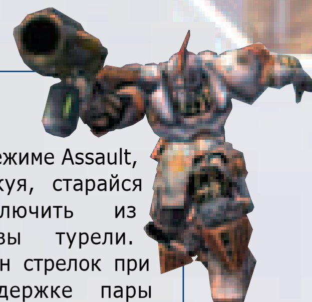


Invisible (два раза «влево», два раза «вправо») – самая обычная невидимость, только бесплатная. Некая тень, впрочем, все равно остается заметна. И складывается ощущение, что местным ботам твоя невидимость вообще «по барабану». В зависимости от уровня сложности, они либо видят все, либо не видят ничего.

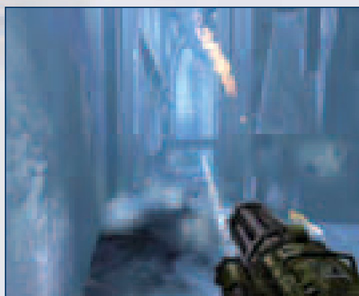
Berserk («вперед»-«вперед»-«назад»-«назад») усиливает боевые качества, в основном скорострельность. Полезно использовать во всех режимах, но главным образом в Deathmatch и Mutant.



Текст: Роман Овсянников

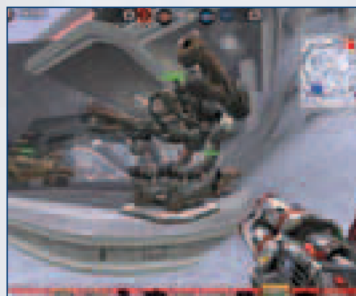


УКЛОНЯЯСЬ ОТ УДАРА



В игре можно уклоняться от выстрелов. Делается это просто – двойным нажатием, скажем, «влево». Очень хороший рецепт от ракет и прочей ерунды, которая достигает цели не мгновенно. Можно совмещать уклон в сторону с прыжком. А в пику **Ubi Soft Montreal** и их «Принцу» ты можешь отскакивать от стен: соответственно, прыжок к ней и два раза на клавишу с противоположным направлением. Ну и старые навыки вроде double jump или прыжков, совмещенных с выстрелом себе под ноги из «единички», тоже пригодятся.

СИЛА МЫСЛИ



В режиме Assault, атакуя, старайся выключить из битвы турели. Один стрелок при поддержке пары человек, эту самую турель чинящих, способен выиграть немало времени для своей команды. Используй дальнобойное оружие, ракеты или подходи с неожиданной стороны. И наоборот, защищаясь, необходимо выстраивать защиту вокруг турелей, если таковые есть. В любом случае, нужно вооружать часть команды дальнобойным оружием, а остальных – чем-то вроде осколочных пушек, чтобы никакая атака не застигла врасплох.

ПАС В ПРАВЫЙ ГЛАЗ

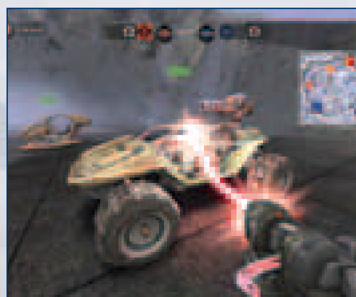


Bombing Run... учись играть в пас. Не стоит геройствовать, пытаясь на последнем десятке здоровья протащить мячик еще пять-десять метров. Лучше, как в большом спорте, отдать его товарищу, который в идеальном случае: а) двигается в окружении друзей по команде, б) бежит по иному маршруту, нежели ты и в) тоже умеет играть в пас.

В некоторых случаях имеет смысл выкинуть мяч себе на ход, развернуться и шарахнуть изо всех стволов по преследователям. Последних не станет, и ты сможешь спокойно продолжить свой путь.



СДАН В СЕРВИС



Чиниться и еще раз чиниться! Это залог успеха во многих игровых ситуациях. Например, вместе с Leviathan'ом приветствуется наличие пары вооруженных Link Gun'ом бойцов. Вдобавок, это оружие ускоряет строительство силовых узлов: один игрок направляет свое оружие на узел, а остальные – на него.

Починке подлежат также, в обязательном порядке, различные стационарные стреляющие установки, принадлежащие союзникам. Одна маленькая проблема: если все начнут чиниться, воевать-то кто будет?

ЗА РУЛЕМ



Дорожи и грамотно используй доступный в Onslaught транспорт. Запомни, на каких узлах, какие машины появляются, и постарайся контролировать источники Goliath'ов и Leviathan'ов, если таковые на карте есть. Кроме того, желательно использовать все доступные оружейные места: как ни странно, при наличии пулеметчика танки живут дольше. Быстрые Manta и Scorpion хороши для кинжальных атак на ядро соперника, а Raptors – для отвлекающих маневров, потому что их обычно очень боятся и стараются уничтожить первыми.

УСТУПИ ДОРОГУ



Между прочим, по умолчанию клавиша «Ж» (или точка с запятой в латинском варианте) ответственна за «подудеть». Иначе говоря, звуковой сигнал может подавать не только Hellbender, но и все остальные транспортные средства. Само собой, данную функцию можно назначить на любую понравившуюся (или удобную для регулярного нажатия) клавишу. Используй для этого консольную команду set input *** playvehiclehorn 1. Вместо звездочек ставится нужная кнопка. Теперь ты знаешь еще один способ привлечения к себе внимания.

PAINKILLER

РАЗБОРКИ С НАЧАЛЬСТВОМ



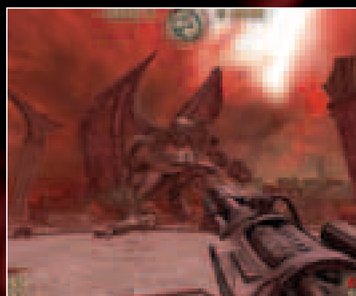
Как любой уважающий себя мясной шутер, ведущий родословную от самого дедушки *Doom*'а, *Painkiller* имеет в запасе нескольких боссов, при убийстве которых игрок будет обязан попотеть и вдоволь почертыхаться. Само собой, размер этих парней должен превышать все мыслимые и немыслимые пределы, а способ их убийства будет открыт только после нескольких перезагрузок игры. Конечно, можно заняться столь «интересным» процессом самому. Но лучше обратиться к этим советам, в котором мы делимся опытом убийства военачальников армий Ада с наименьшими потерями. В центр нашего внимания не попал лишь первый босс в игре – его уничтожение уж точно не должно вызвать у тебя никаких проблем. Если таковые все-таки возникли – пиши.

ВОНЮЧИЙ И СКЛИЗКИЙ



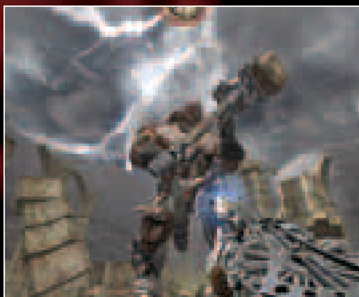
С хозяином болота придется немножко поднапрячься. Для начала совет: не ходи по лужам. Умрешь поразительно быстро. В начале боя собери побольше патронов для дробовика. В дальнейшем пользоваться советую именно им. Стреляй по пузырям газа у босса под ногами до тех пор, пока уровень его жизни не упадет примерно на четверть. После этого болотное чудище особенно громко взревет (видимо, от злости), а вокруг островка всплывет несколько пузырей, которые не лопаются. Взорви все пузыри и, пока босс будет их тушить, хорошенько напичкай его свинцом. Монстр умрет от собственной глупости.

ДЕМОН ЧИСТОЙ ВОДЫ



Смело трать на босса свой боезапас, доводя уровень его жизни до заветного нуля. Однако так просто эта тварь не помрет – шкодливый демон пробьет пол и провалится вместе с тобой на этаж ниже. Собирай патроны, снова доводи его жизнь до нуля, проваливайся на этаж ниже и так далее, пока вы не окажетесь в большом зале, в котором расположены статуи с воздетыми руками. Из них, кстати, наш враг будет черпать свою дьявольскую энергию. Именно в момент пополнения энергии стреляй по статуям, стараясь успеть уничтожить как можно большее их количество. Когда разрушишь все, считай, что бой выигран.

ЗАБИВАЮЩИЙ ГВОЗДИ



Кстати, вместо гвоздя здесь будешь ты. Этого парня зовут Охранник. Молотом он лупит по земле с соответствующей росту огромной силой и – что тоже важно – желанием. От таких ударов ты улетаешь высоко в небо, теряя ощутимое количество жизней. Чтобы предупредить нежелательный полет, просто подпрыгни в тот момент, когда молот босса ударяет по земле. Ну а чтобы убить негодяя, стреляй по этому самому молоту. Когда супостат останется без своего грозного оружия, утыкай его кольями, засыпь пулями или взорви ракетами. Против такого смертельного коктейля не устоит никто.

ЛЮЦИФЕРИЩЕ



Здешние тени монстров почти безобидны, однако постарайся тратить на них меньше патронов – бой будет долгий. После того как убьешь несколько десятков теней, ты превратишься в демона и столкнешься непосредственно с Люцифером. Убить короля подземного мира можно только его оружием – метеоритами, которые он постоянно на тебя насылает. Выбери момент, когда метеорит окажется между тобой и боссом, и стреляй по нему, чтобы направить прямо во вражину. Задача непростая и проделать ее необходимо много-много раз, так что наберись терпения. И не забывай: победа все равно будет за нами.

Текст: Иван Закалинский

нашел не все секреты?



KILLS 100%
ITEMS 100%
SECRET 99%

ЧИТАЙ «ПУТЕВОДИТЕЛЬ»!

ЖУРНАЛ ПРОХОЖДЕНИЙ И КОДОВ ДЛЯ КОМПЬЮТЕРНЫХ ИГР

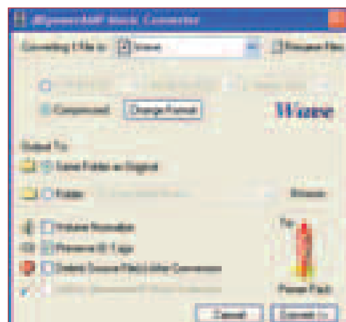
- 128 полос исчерпывающей информации об играх
- Более 1500 чит-кодов
- CD-диск с видеоуроками и базой кодов и прохождений
- Двухсторонний постер с детальными картами уровней и тактическими схемами
- Прикольная наклейка с кодами





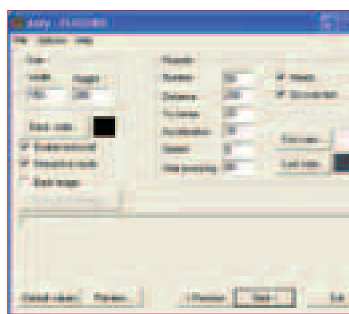
All Sound Recorder

Предположим, тебе срочно понадобилось записать некий звук или же совокупность звуков в один файл, дабы все могли насладиться и удивиться этим невероятным феноменом вместе с тобой. Вместо того, чтобы запускать навороченный звуковой редактор, который стоит кучу денег и занимает кучу места, пытаться в нем разобраться, возиться с настройками и всячески мучиться, установи **All Sound Recorder** – программу, которая всего парой кликов позволит записать абсолютно все звуки со всех устройств, от *CD* и *Wave* до банального микрофона, никоим образом не заморачиваясь. Результат можно закодировать в любой из популярных аудиоформатов и использовать по своему усмотрению. Единственное условие для работы этой программы – наличие аудиокарты с полным дуплексом. Впрочем, иных сейчас и не выпускают.



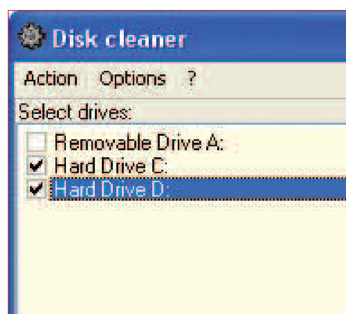
DbPowerAmp Converter

Если тебе часто приходиться возиться со всякими аудио-файлами, то данная софтина тебе совершенно точно пригодится и, возможно, станет «настольной» программой. Универсальный конвертер, позволяющий перегонять из одного в другой практически все аудиоформаты. Хоть банальный *WAV* в *MP3*, хоть какой-нибудь экзотический *VQF* в *OGG*... Может, например, выдирать аудиотрек из видеороликов и сохранять в любом формате. Разумеется, настроек для каждого сеанса конвертации множество. Не забудь, что для некоторых форматов требуется наличие установленных кодеков.



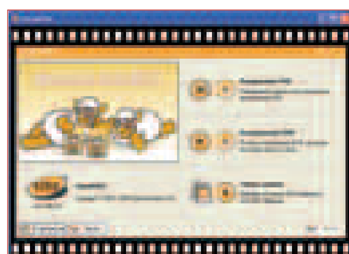
Anfy

Мы продолжаем продвигать в массы самые разнообразные программы для создания веб-страниц. На этот раз, пожалуй, займемся украшательством. Установи **Anfy** и укрась свой сайт всякими модными эффектами, не углубляясь в изучение web-программирования и flash-технологий! Данная программа все сама сделает за тебя, основываясь на готовых шаблонах, которые ты волен изменять по собственному желанию и вставлять на страничку. Удобна в использовании, интуитивно понятна и, в то же время, обладает богатыми возможностями. Отличный шанс привториться крутым веб-программистом, не вникая во всяческие замороченные тонкости.



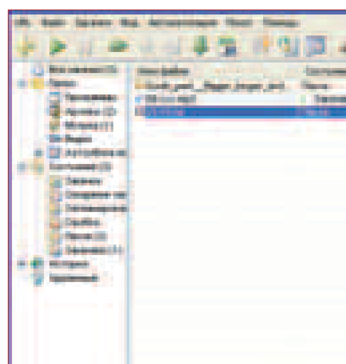
Disc Cleaner

Смысл работы этой программы, думаем, понятен из ее названия. Так уж повелось, что со временем на любом жестком диске скапливается изрядное количество ну совершеннно никому не нужных файлов, причем без всякого твоего участия. Это остатки давно удаленных программ, всяческие резервные копии, временные файлы и прочая гадость. Издержки, так сказать, несовершенства нашей любимой операционной системы. Вручную удалять всю эту гадость, прямо скажем, несколько занудно и муторно, так что на помощь приходят программы типа этой. **Disc Cleaner** автоматически находит и уничтожает все лишние и бесполезные файлы. Да здравствует чистота!



Clone DVD

Самая популярная и удобная программа, предназначенная для относительно быстрого копирования DVD-дисков – в основном, тех, на которые записаны фильмы, хотя и диски с данными (например наш) **Clone DVD** всячески понимает и приветствует. Все работает до чрезвычайности просто – вставляешь нужный диск, запускаешь программу, нажимаешь несколько кнопок, выбираешь необходимые опции и ждешь некоторое время... Правда, весьма продолжительное время – это тебе не DivX-ролик скопировать! Теперь можно сохранить результат на винт или записать на DVD-болванку. Разработчики программы утверждают, что Clone DVD копирует абсолютно все, даже самые защищенные диски.



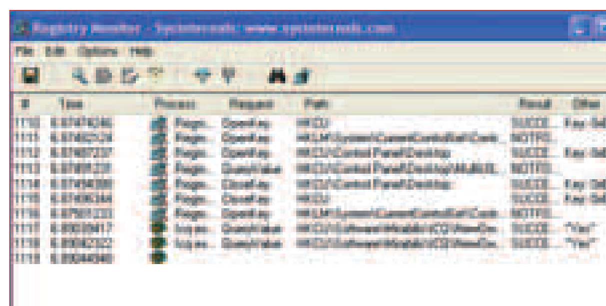
Download Master

Download-менеджеров – программ, предназначенных для организованного скачивания файлов из Сети существует великое множество. Что выбрать – дело твое... Но на наш взгляд, и на данный момент, **Download Master** – это одна из лучших программ-качалок, набирающая все большую популярность. Чертовски приятна на вид, еще более приятна в использовании, обладает огромным количеством функций (вроде автоматизации закачек, скачивания файлов по частям, сортировки скачанного материала и прочих радостей). Кроме того – русскоязычна и, что самое главное, полностью бесплатна!



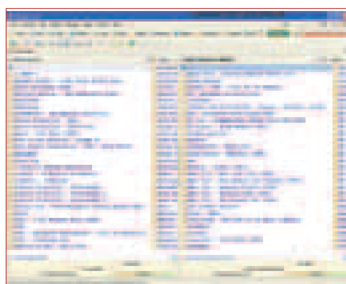
Dr DivX

Идеальный инструмент для быстрого редактирования, дополнительного сжатия и конвертации видеороликов в формате *DivX*. Допустим, у тебя не влезает на болванку свежескачанный фильм – буквально 10 мегабайт не хватает. Берешь **Dr DivX**, открываешь этот огромный файл, немножечко понижаешь битрейт, ждешь, пока фильм сохранится в обновленном, хотя и несколько более пожатом, виде, и наслаждаешься, так сказать, жизнью. Программа очень удобная и, что немаловажно при работе с видео – действительно очень быстро работает. Правда, быстро – понятие относительное. На перекодирование стандартного фильма у тебя уйдет около двух часов. Тут уже ничего не поделаешь – другие еще медленнее.



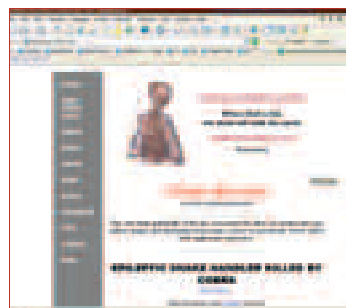
RegMon

Хочешь держать все под контролем? Хочешь знать, что вон та сомнительного происхождения программа сделала с твоим системным реестром? **RegMon** тебе поможет, друг мой. Данная программа позволяет отслеживать обращения приложений к реестру, да и вообще контролировать его изменения и, при необходимости, применять профилактические меры, а то мало ли чего...



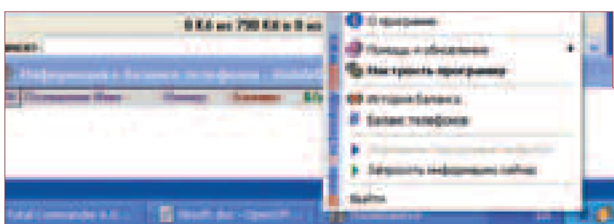
Frigate PRO

Так уж сложилось, что на сцене файл-менеджеров сейчас господствуют именитые **FAR Manager**, **Total** (в девичестве Windows) **Commander**. и, отечественный **ДИСКО Командир**. Разработчики Frigate решили несколько разнообразить ситуацию и выпустили свой менеджер, весьма, надо сказать, интересный и удобный, хотя и shareware. Как водится – два окна со списком файлов, набор необходимых кнопок сверху и прочие радости. Поддерживает как виндовские, так и старые нортоновские команды. Поддается тонкой настройке, умеет все, что нужно, от распаковки архивов до работы с FTP, очень симпатично смотрится, да и вообще – крайне приятный продукт.



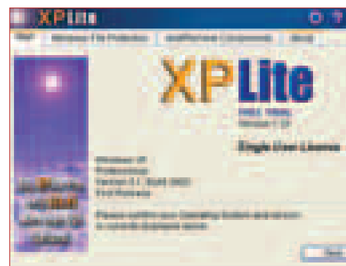
Slim Browser

Маленький браузер с большими возможностями. Занимает чуть больше мегабайта, а всеми любимый и обожаемый **Internet Explorer** по многим параметрам вполне может и «сделать», хотя на нем самом и базируется (за счет чего и обладает такими скромными размерами – это, своего рода, модификация для IE). Настроек в кучу разов больше, работает очень быстро, с самыми навороченными сайтами справляется на ура, поддерживает скины и плагины, фатальных глюков не обнаружено, всплывающие окна с рекламой блокирует отлично и с песней, да и все сайты открывает в одном окне, дабы не захламлять таскбар. Плюс – весьма симпатичный дизайн.



Mobile Balance

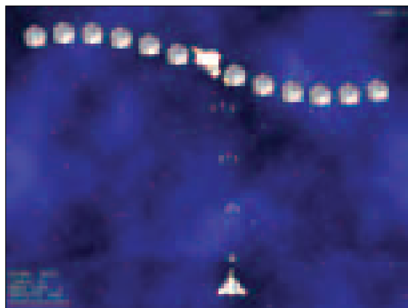
Уже довольно старая, популярная и широко известная программа, которой пользуется очень много народу. Разумеется, мы предлагаем твоему вниманию самую последнюю версию. При помощи **Mobile Balance** ты можешь, не отходя от компьютера, парой кликов по системному трею проверить баланс на своей мега-крутой мобиле! Разумеется, требуется подключение к интернет. Программа работает через сервисы операторов (например МТС-овский ИССАА), соответственно, предварительно надо зарегистрироваться на сайте твоего оператора, если ты еще этого не сделал.



XP Lite

Гениальная программа для полной, тотальной и безоговорочной кастрации великого тяжеловеса по имени **Windows XP**. Не секрет, что вместе с операционкой устанавливается куча программ и сервисов, которыми ты никогда в жизни пользоваться не будешь. Удалять их можно только ручками, да и то не всегда – значительная часть файлов защищена от удаления. Устанавливаем **XP Lite**, пару минут копаемся в настройках, выбираем, что на этот раз будем ампутировать – и получаем дополнительное свободное место на диске. Замечательно? Не то слово! Приготовьте пациента к принудительному оскоплению! Наркоз, спирт, тампон, спирт, скальпель, спирт, спирт, спирт... Помянем!

Кроме вышеперечисленных программ, на нашем диске ты найдешь множество других, не менее полезных и интересных софтин.



AstroRaid

Ты, конечно, будешь крайне удивлен, но в твоих руках снова жизнь Вселенной... и межгалактический истребитель с кучей всяких шибко мощных мега-гипер-убер-пушек и пушечек! ***AstroRaid*** – типичная scroll-аркада, стрелялка-леталка, пыхтелка-сопелка с обязательным видом сверху, крайне удобным управлением, симпатичной графикой, массой спецэффектов, разнообразными врагами, раскиданными по уровням бонусами и, что самое приятное, возможностью апргрейда кораблей! Сильно напоминает знаменитую игру прошлого по имени Tyrian, а также ее многочисленные современные клоны.



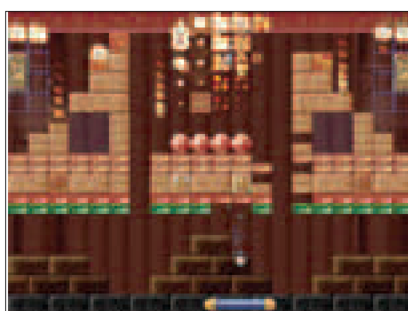
Astral Tournament

Прожженных матерых фанатов MTG этот продукт, конечно, не впечатлит, но остальным, так сказать, непосвященным может быть вполне интересен. Это классическая карточно-коллекционная игра с ограниченным набором карт. Суть игры – поединок двух магов, по очереди выкладывающих карты с различными заклинаниями, монстрами, ресурсами и прочими хреновинами. Если уж совсем непонятно – вспомните игру ***«Демиурги»***. Вот тут то же самое, только без красивой трехмерной графики. У каждого мага 50 единиц жизни, и бой идет до нулевой отметки. Цель – совокупностью заклинаний довести противника до мертвого состояния. Набор карт фиксирован, но довольно разнообразен.



Igor's Adventures with the Mad Scientist

Игра с таким смачным названием может быть только трэшовой! Однозначно! Не спорить! А ты еще на скриншот посмотри – **«Токсичный Мститель»**, в натуре, отдыхает! Теперь, чувак, тебя зовут Игорем, и ты до недавнего времени был помошником невменяемого химика, по совместительству – злого гения, параноика и духовного наследника Доктора Зло. Теперь твой начальник окончательно сошел с ума и завалил свою огромную лабораторию, а заодно полгорода токсичными отходами, а убирать, конечно же, тебе... Очень симпатичная аркадка с кучей уровней, врагов и оружия. Графика, правда, на уровне десятилетней давности, зато игра не тормозит даже на самых слабых машинах.



Bricks of Egypt

Арканоидов, в последнее время, развелось как собак нерезанных (интересно, а кто в наше время устраивает массовую резню собак?). Конечно, несомненным лидером является великолепный ***Ricochet***, но и другие арканоид-клоны заслуживают внимания. Перед вами снова типичнейший арканоид, однако очень неплохо стилизованный под Древний Египет. Графика вполне на уровне, но больше всего радуют разнообразные бонусы, добавляющие еще немного интересности и драйва и без того динамичной аркадной головоломке... Но, все таки, Ricochet – лучший арканоид всех времен и народов!



S.U.A.V.E.

С данной игрой ты уже сталкивался на наших дисках, правда это были ранние, во многом недоделанные и сырые версии... ***S.U.A.V.E.*** – постоянно развивающийся проект, со временем грозящийся перейти из разряда shareware на вполне коммерческую основу и продаваться отдельно. Развеселое динамичное трехмерное танковое мочилово на очень быстром движке и с довольно скромной, по нынешним временам, графикой. Впечатляет, прежде всего, нехилой динамикой и огромным выбором оружия, которым буквально завалены уровни. Хоть тебе тесла-пушка, хоть плазмаган, хоть ядерная боеголовка. Врагов не меньше, чем средств их уничтожения, и враги эти на редкость хороши.

Редакционная подписка

Не хватает 240 страниц журнала?

Возьми еще 128 страниц прохождений и кодов в журнале ПУТЕВОДИТЕЛЬ PC

комплект со скидкой



240 страниц
90 рублей за номер

+



128 страниц
90 рублей за номер

=



368 страниц

~~180~~ рублей

150 рублей в месяц за комплект

Скидка на «Путеводитель» действует до 30 июля
При условии подписки на комплект «PC ИГРЫ» + «Путеводитель» не менее чем на 3 месяца

ПОДПИСНОЙ КУПОН

☐ Прошу оформить подписку на журнал «PC ИГРЫ» (90 р./мес.)

☐ Прошу оформить подписку на комплект «PC ИГРЫ» и «Путеводитель» (150 р./мес.)

☐ на 3 месяца ☐ на 6 месяцев
☐ на 9 месяцев ☐ на 12 месяцев
начиная с ________________ 2004 г.

☐ PC ИГРЫ + 3 CD
☐ PC ИГРЫ + DVD

(отметьте квадрат выбранного варианта подписки)

Ф.И.О. ______________________

____

____

АДРЕС ДОСТАВКИ:

индекс ______________________
город ______________________
улица ______________________
дом __________ корпус __________
квартира/офис ______________________
телефон ______________________
подпись ______________________
сумма оплаты ______________________

☐ Доставлять журнал по почте на домашний адрес
☐ Доставлять журнал курьером на адрес офиса (по г. Москве)

Извещение

ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "PC ИГРЫ" с 2004 г.	Сумма

Подпись плательщика

Кассир

Квитанция

ИНН 7729410015 ООО "Гейм Лэнд"
ЗАО Международный Московский Банк, г. Москва
р/с №40702810700010298407
к/с №30101810300000000545
БИК 044525545 КПП 772901001
Плательщик
Адрес (с индексом)

Назначение платежа Оплата журнала "PC ИГРЫ" с 2004 г.	Сумма

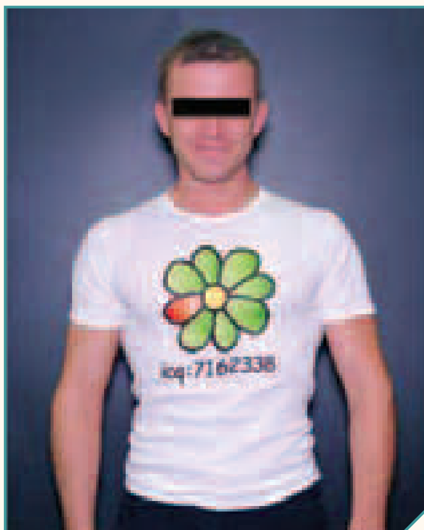
Подпись плательщика

Кассир

ДЛЯ ОФОРМЛЕНИЯ ПОДПИСКИ НЕОБХОДИМО:

Заполнить купон и квитанцию → Перечислить стоимость подписки через Сбербанк → Обязательно прислать в редакцию копию оплаченной квитанции с четко заполненным купоном: по электронной почте: **subscribe_pg@gameland.ru** или по факсу: **924-9694**

ИНТЕРНЕТ-ПЕЙДЖЕРЫ



Будем краткими. Что такое ICQ, знает каждый, практически каждый «аськой» пользуется, но далеко не каждый догадывается о существовании альтернативных сервисов, позволяющих обмениваться сообщениями и файлами в реальном времени. Помимо огромной системы ICQ существуют также менее известные и развитые, например AIM, Jabber, Odigo... Кроме того, для той же сети ICQ имеется значительное количество альтернативных клиентов, намного более удобных, чем стандартный. Ну и, наконец, есть программы, позволяющие одновременно подключаться ко всем существующим «системам отправки мгновенных сообщений». Именно о софте такого рода мы сегодня и поговорим. Оговорка одна – следует различать непосредственно фирменные программы и клиенты сторонних производителей. Поехали!

ICQ

Начнем с очевидного. Появившийся в середине 1990-х годов простенький мессенджер совершил революцию в мире сетевого общения и, на данный момент, является абсолютным лидером и самым популярным сервисом подобного рода. Израильская компания **Mirabilis** превратилась в мегакорпорацию, причем так и не сделав свои сервисы платными, а получая доход от рекламы. Соответственно, для данной службы существуют два постоянно обновляемых клиента: **ICQ Pro** и **ICQ Lite**. Первый – существенно обросшая всяческими дополнительными возможностями старая добрая аська. **Lite** – необходимый минимум функций с небогатыми возможностями и опциями.

При регистрации пользователь получает уникальный номер – **UIN**. С этим номером и предстоит ему дальше жить. Большим спросом пользуются старые номера – 5-, 6-, а иногда и 7-значные, или же номера с удачным сочетанием цифр. Красивый номер при желании можно и купить. За ними же постоянно идет охота хакеров-асечников, которые самыми разными способами интересные номерки тырят и, опять же, продают.

Имя можно использовать любое, информацию о себе ввести исчерпывающую, и пользоваться в свое удовольствие. Стандартный клиент (будем говорить о версии **PRO**) довольно громоздок, имеет свойство подтормаживать и иногда глючить, однако обладает гигантским набором функций – от настройки всего, что только можно, до отправки **SMS** и **e-mail** «не отходя от кассы». Правда, сильно раздражает обилие рекламы, для удаления которой, впрочем, существуют специальные патчи.

Версия **Lite** работает быстро, однако лишена многих полезных функций, например редактирования visible и invisible-листов.

Кроме того, по адресу http://go.icq.com можно запустить полноценный web-вариант **ICQ**, не требущий установки.

AIM

Довольно старая система **AOL Instant Messenger**, принадлежащая монструозной корпорации **America Online**. Развлечение, надо сказать, весьма сомнительное. Особенно жалкое зрелище **AIM** представлял из себя на ранних стадиях развития, когда поставлялся в нагрузку к браузеру **Netscape**. Число пользователей значительно меньше, нежели у **ICQ**, да и большинство из них – американцы. Самая большая глупость – регистрация не номеров, а логинов, что мешает вписать себе нормальное имя. Опять же, обилие рекламы, минимальный набор функций и настроек, неудобный поиск и другие мелочи. Есть простое деление пользователей на группы, возможность получения новостей, погоды, курсов валют и биржевых котировок. Позволяет чатиться и играть в некий набор игр.

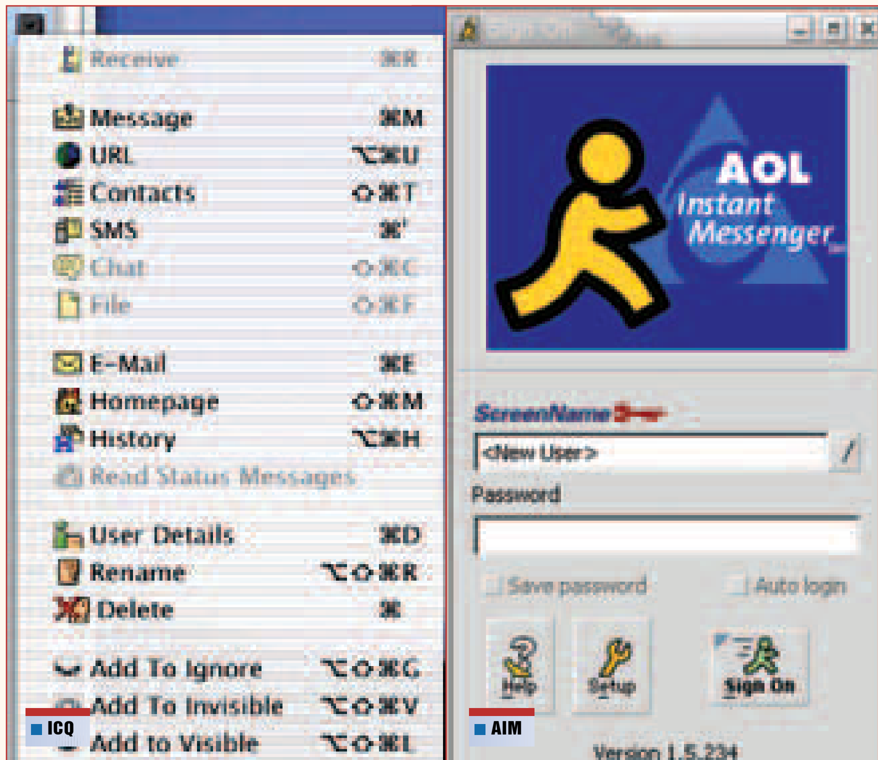
Тем не менее, **AIM** – продукт, однозначно не подходящий для отечественного юзера, несмотря на свою популярность на Западе.



ПРЕДОХРАНЯЙСЯ!

При использовании ICQ соблюдай некоторые правила безопасности, особенно если ты являешься счастливым обладателем «модного» номера. Прежде всего, придумай пароль посложнее, затем отключи опцию показа твоего e-mail широким массам. Оптимальным решением будет, если мыло, на которое зарегистрирован номер, будет не бесплатным, ибо бесплатный адрес можно потерять, его могут взломать и тому подобное, а именно на него будет, при запросе, приходить пароль от твоей аськи. Обязательно отключи в опциях получение сообщений от ICQ Pager и Email Express – этим ты избавишь себя от спама. Включи авторизацию и запрети аське получать сообщения от пользователей, которых нет в твоем контакт-листе – опять же, способы борьбы с ICQ-спамом. Ну и, разумеется, запуская аську с чужого компьютера не сохраняй на нем пароль. Кроме того, обязательно обзаведись антивирусом, так как асечные пароли могут воровать и троянами.





Odigo



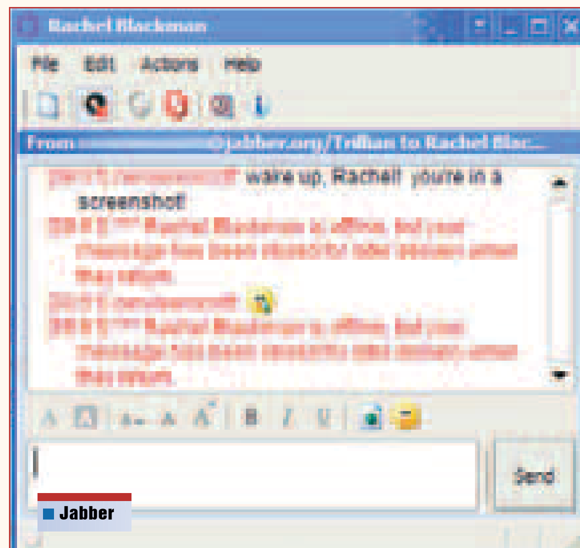
Система, появившаяся аккуратненько в то время, когда по Сети гуляли страшные слухи о том, что аська станет платной. Сеть **Odigo** задумывалась как бесплатная альтернатива **ICQ**, работает по такому же принципу, пользователей у нее довольно много, в том числе и наших соотечественников. Кроме того, асечные контакты в **Odigo** тоже можно добавлять.

Клиент обладает очень симпатичным интерфейсом и вполне достаточным количеством функций и настроек. Самая замечательная фишка – возможность добавления пользователей **Odigo**, одновременно с тобой находящихся на одном и том же сайте (любом!). Отличный способ найти друзей по интересам. Единственная странность – не существует никаких универсальных клиентов, поддерживающих эту сеть.

Jabber

Еще одна сеть, оккупированная западными пользователями, причем, в основном, людьми деловыми. Клиент с довольно скромными возможностями, к тому же, чрезвычайно неудобный. Помимо обмена сообщениями и файлами, позволяет создавать тематические чаты, к которым могут присоединяться различные участники. Есть встроенный браузер, а также новости мировые, новости спортивные, а также прочие компоненты джентльменского набора для стандарт-









ного американского клерка-карнегианца. Одно приятно – **Jabber** поддерживается большинством альтернативных универсальных клиентов. Только зачем?

Yahoo Messenger

Совершенно уж непонятная штука от концерна **Yahoo**. Жутко неудобная, некрасивая, с минимальным количеством пользователей, зверским интерфейсом и необходимостью иметь e-mail на **Yahoo** для регистрации аккаунта. Устанавливается только через браузер, прямо как какой-нибудь нехороший spyware-модуль. По идее, может работать с web-камерами – та еще редкость. Зачем-то поддерживается универсальными мессенджерами.

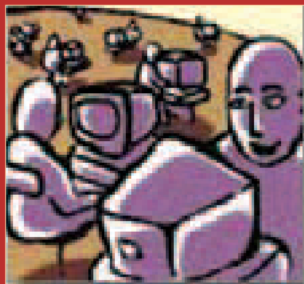
Miranda

От официальных программ-клиентов перейдем к неофициальным. **Miranda** задумывалась как супер-облегченная, быстрая, надежная и безглючная версия **ICQ**. Базовая версия «Миранды», по сути, таковой и является... Если только не залезать в меню настроек и не скачивать различные плагины, коих не одна сотня. Гениальный мессенджер, из которого можно сделать свою собственную идеальную уникальную версию. Поддерживает протоколы **ICQ**, **AIM**, **Jabber** и **IRC** (тоже весьма удобный клиент). Настройке поддается практически все, вплоть до интерфейса; модулей, расширяющих возможности программы, как уже было сказано, существует невероятное количество – от автоответчиков и имитаторов разговора до все той же погоды и курсов валют. Дистрибутив занимает несколько сотен килобайт, сама софтина чрезвычайно резво работает и не позволяет себе никаких вольностей. Все функции оригинальных вариантов мессенджеров в этой программе доступны. Ну, за исключением самых бесполезных.

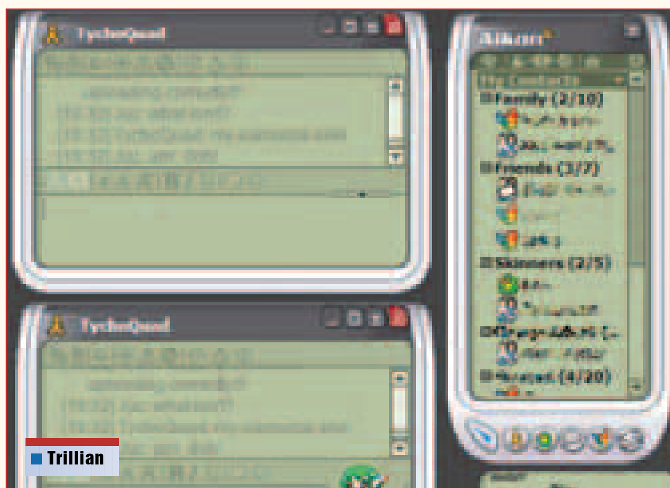
Trillian

Еще одна достойная замена для стандартной «аськи». Программа, увы, коммерческая (хотя и недорогая), со своими странностями (к которым быстро привыкаешь), поддерживает протоколы **ICQ**, **AIM**, **Jabber**, **IRC** и даже **Yahoo Messenger**. Поддается гибкой настройке, является единственным клиентом, поддерживающим полноценные скины (встречаются

КАК ВСЕ НАЧИНАЛОСЬ



Сейчас, компания Mirabilis является не самой последней корпорацией на мировом интернет-рынке. Ее офис расположен в одном из самых дорогих районов Тель-Авива... А ведь началось все в 1995 году, когда четверо студентов Сефи Вигисер, Арик Варди, Яир Гольдфингер и Амнон Амир выпустили простенькую программу для обмена сообщениями в Сети. Тогда никто не мог и подумать, что ICQ (расшифровывается, кстати, как 'I Seek You', т.е. «Я ищу тебя») станет самой популярной программой для сетевого общения и количество ее пользователей перевалит за шесть миллионов...





очень красивые). Абсолютно все функции оригинальных клиентов наличествуют и работают так, как надо. Не тормозит, не глючит, не вызывает аллергической реакции. Кроме того, имеется такая интересная возможность, как шифрование отсылаемых сообщений при помощи хитрого 128-битного алгоритма, что иногда бывает очень полезно, например, если ты готовишь мировой революционный заговор или торгуешь обогащенным ураном.

Что в итоге?

Как ты уже, наверное, понял, безусловным лидером обзора можно назвать ICQ. Как минимум потому, что аськой пользуется подавляющее большинство русскоязычных пользователей, в то время, как основной аудиторией других сетей типа AIM или Yahoo являются проклятые буржуины. Остается один вопрос – какой клиент выбрать? Традиционалисты успешно продолжают пользоваться стандартной ICQ PRO или обезжиренной Lite. Привычный и годами проверенный интерфейс, богатые возможности и постоянные обновления в противовес скромному дизайну и некоторой тормознутости и нестабильности. Любителям здорового минимализма, а также тем, кто хочет сделать идеальный мессенджер своими руками мы однозначно порекомендуем Miranda IM. Почитателей красивого, несомненно, привлечет Trillian, как программа с самыми богатыми «шкурными» возможностями и самым приятным, с эстетической точки зрения, интерфейсом. Odigo весьма желательно иметь на компьютере, как средство поиска людей с определенными интересами – количество русскоговорящих товарищей в этой сети достаточно велико. Вот, собственно, и все.

А что еще?

Все описанные здесь программы ты найдешь на нашем диске. Кроме того софта, о котором мы тебе сегодня поведали, рекомендуем обратить самое пристальное внимание на такие софтинки, как **Gaim**, **IC@**, **Simple Messenger**, **&RQ, Easy Message**... Крайне рекомендуется посетить сайт **www.asechka.ru**, где ты найдешь исчерпывающую информацию по данной теме, включая безопасность, разнообразные тонкости и хитрости, а также сможешь скачать много чего полезного и интересного, от новых версий программ, до пользовательский патчей и апдейтов. 



ДЕМОВЕРСИИ:
- ○ Периметр
- ○ Hitman: Contracts
- ○ Операция Silent Storm: Часовые
- ● Trackmania
- ○ Neighbors From Hell 2
- ● Rise of Nations: Thrones and Patriots
- ● Codename: Panzers
- ● Port Royale 2
- ● UEFA Euro 2004
- ● Schizm II: Chameleon
- ● Warlords Battlecry III
- ● Hidden and Dangerous 2
- ● Michael Schumacher World Tour Kart 2004

ПАТЧИ:
- ● Painkiller
- ○ Crusader Kings
- ○ Conan
- ○ Soldner: Secret Wars
- ○ Beyond Divinity
- ○ Hitman: Contracts
- ○ Starcraft
- ○ Starcraft: Brood War
- ● Knights of the Temple
- ● Sacred
- ● Operation Flashpoint
- ● Operation Flashpoint: Resistance

ВИДЕО:
- ● Half-Life 2
- ○ Unreal 3
- ○ Psychotoxic
- ○ Kill Bill
- ● Beyond Divinity
- ○ Hitman: Contracts TV Spot
- ● Thief: Deadly Shadows
- ● Creature Conflict emerges from Animal Planets with E3
- ● Kult: Heretic Kingdoms
- ● Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth
- ○ Leisure Suit Larry: Magna Cum Laude

ЭКСКЛЮЗИВ:
- ○ Электронная версия «PC ИГР #02»
- ○ Эксклюзивные работы нашего художника
- ○ Полная версия Starsiege: Tribes

ДОПОЛНЕНИЯ ДЛЯ:
- ○ FIFA 2004
- ○ Age of Mythology
- ○ Far Cry

- ○ Elder Scrolls III: Morrowind
- ○ GTA: Vice City
- ○ Postal 2
- ○ Diablo 2
- ○ Counter-Strike
- ○ Half-Life
- ○ Unreal Tournament 2004
- ○ Max Payne 2
- ○ Trackmania
- ○ Neverwinter Nights
- ○ Warcraft II
- ○ Warcraft III и другие...

SHAREWARE:
- ○ Astro Raid
- ○ Astral Tournament
- ○ Igor's Adventures with the Mad Scientist
- ○ Bricks of Egypt
- ○ S.U.A.V.E.
- ○ Bloxxit
- ○ CubIQ
- ○ Double Digger
- ○ Grandmaster Chess
- ○ Jeanne D'Pac
- ○ Ricochet Xtreme
- ○ Star Defender

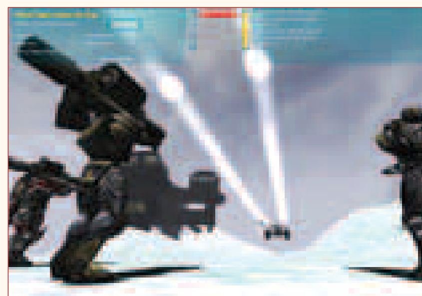
SOFTБЛОК:
- ○ Стандартный набор, плюс...
- ○ All Sound Recorder
- ○ Anfy
- ○ Clone DVD
- ○ DbPowerAmp Converter
- ○ Disc Cleaner
- ○ Download Master
- ○ DrDivX
- ○ Frigate
- ○ Mobile Balance
- ○ RegMon
- ○ Slim Browser
- ○ XP Lite
- ○ AOL Instant Messenger
- ○ AndRQ
- ○ ICA
- ○ Jabber Messenger
- ○ Odigo
- ○ Simple Messenger
- ○ Trillian
- ○ Yahoo Messenger

А ТАКЖЕ:
- ○ Уникальный саундтрек
- ○ Музыка из игр
- ○ Обои
- ○ Скринсейверы
- ○ Скины для Winamp
- ○ Темы для Windows XP
- ○ Базы кодов
- ○ Последние трейнеры

○ на CD и DVD
● только на DVD

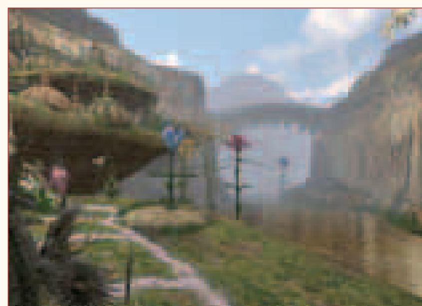
ЭКСКЛЮЗИВ





- ○ Электронная версия «PC ИГР» #02
- ○ Эксклюзивные работы нашего художника
- ○ Полная версия Starsiege: Tribes

ДЕМОВЕРСИИ



- ● Michael Schumacher World Tour Kart 2004
- ○ Hitman: Contracts
- ● Rise of Nations: Thrones and Patriots
- ○ Операция Silent Storm: Часовые
- ○ Neighbors From Hell 2
- ● Warlords Battlecry III
- ● Schizm II: Chameleon
- ● Codename: Panzers
- ● Trackmania
- ● Port Royale 2
- ● UEFA Euro 2004
- ● Hidden and Dangerous 2
- ○ Периметр



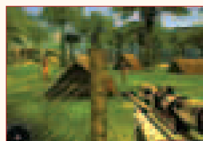


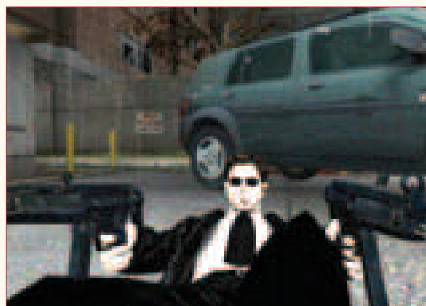
ДОПОЛНЕНИЯ

- ○ Unreal Tournament 2004
- ○ Elder Scrolls III: Morrowind
- ○ FIFA 2004
- ○ Age of Mythology
- ○ Far Cry
- ○ GTA: Vice City
- ○ Postal 2
- ○ Diablo 2
- ○ Counter-Strike
- ○ Half-Life
- ○ Max Payne 2
- ○ Trackmania
- ○ Neverwinter Nights
- ○ Warcraft II
- ○ Warcraft III

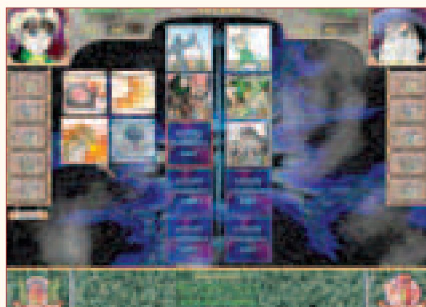
и другие...



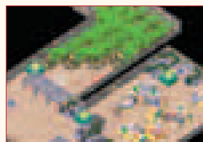




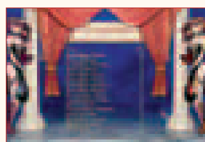
SHAREWARE



- ○ Astro Raid
- ○ Astral Tournament
- ○ Igor's Adventures with the Mad Scientist
- ○ Bricks of Egypt
- ○ S.U.A.V.E.
- ○ Bloxxit
- ○ CubIQ
- ○ Double Digger
- ○ Grandmaster Chess
- ○ Jeanne D'Pac
- ○ Ricochet Xtreme
- ○ Star Defender

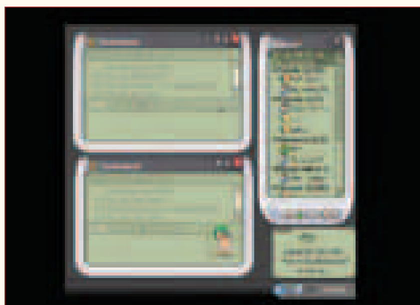




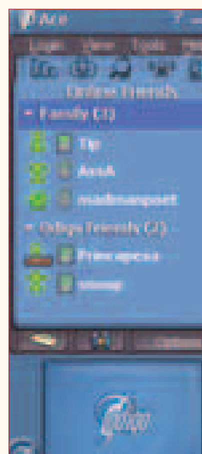




SOFTБЛОК



- ○ Стандартный набор, плюс...
- ○ All Sound Recorder
- ○ AOL Instant Messenger
- ○ Anfy
- ○ Clone DVD
- ○ DbPowerAmp Converter
- ○ Disc Cleaner
- ○ Download Master
- ○ DrDivX
- ○ Frigate
- ○ Mobile Balance
- ○ RegMon
- ○ Slim Browser
- ○ XP Lite
- ○ AndRQ
- ○ ICA
- ○ Jabber Messenger
- ○ Odigo
- ○ Trillian
- ○ Yahoo Messenger

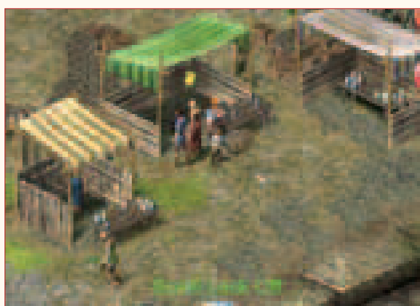


ПАТЧИ

- ● Painkiller
- ○ Crusader Kings
- ○ Conan
- ○ Soldner: Secret Wars
- ○ Beyond Divinity
- ○ Hitman: Contracts
- ○ Starcraft
- ○ Starcraft: Brood War
- ● Knights of the Temple
- ● Sacred
- ● Operation Flashpoint
- ● Operation Flashpoint: Resistance

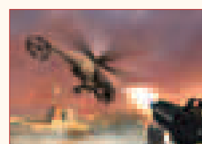


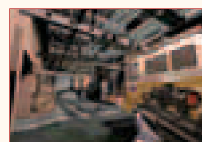


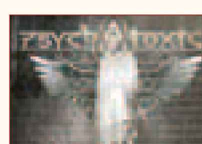


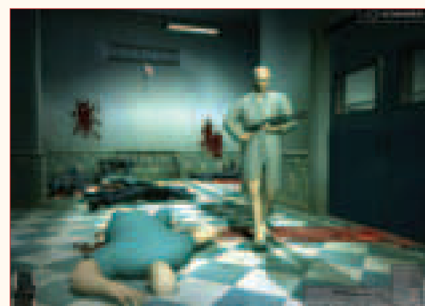
ВИДЕО

- ● Half-Life 2
- ○ Unreal 3
- ○ Psychotoxic
- ○ Kill Bill
- ● Beyond Divinity
- ○ Hitman: Contracts TV Spot
- ● Thief: Deadly Shadows
- ● Creature Conflict emerges from Animal Planets with E3
- ● Kult: Heretic Kingdoms
- ● Lord of the Rings: the Battle for Middle-Earth
- ○ Suit Larry: Magna Cum Laude

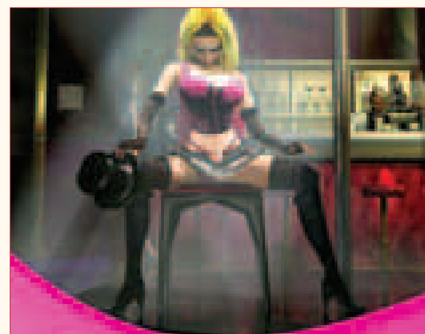






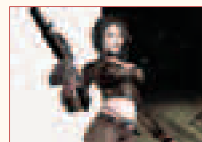


А ТАКЖЕ



- ○ Уникальный саундтрек
- ○ Музыка из игр
- ○ Обои
- ○ Скринсейверы
- ○ Скины для Winamp
- ○ Темы для Windows XP
- ○ Базы кодов
- ○ Последние трейнеры









ПУБЛИКАЦИЯ ВАШИХ ПОСЛАНИЙ НЕ ГАРАНТИРУЕТСЯ, НО ПИСЬМА, ТЕМ НЕ МЕНЕЕ, НЕ ВОЗВРАЩАЮТСЯ

На письма отвечал Святослав Торик



Анкеты. Я засыпан грудой анкет. Я вижу на письме надпись «PC-Игры. Анкета», открываю письмо и, не читая, откладываю его – это не мой департамент. Иногда надписи «Анкета» нет, тогда я с грацией тигра хватаю письмо и вскрываю: ну же, неужели хоть кто-то написал настоящее бумажное письмо? Увы, правда оказывается страшнее вымысла – человек просто забыл указать, что это анкета.
Немного статистики: на 15 анкет приходится только одно «настоящее» письмо.

Святослав Торик

ПИСЬМО НОМЕРА

В 1946 году молодой советский конструктор Михаил Тимофеевич Калашников представил новый образец стрелкового оружия. Разработанный им автомат успешно выдержал испытания и превзошел конструкции В. А. Дегтярева, С. Г. Симонова, Н. В. Рукавишникова, К. А. Барышева. В конце 1940-х годов автомат был принят на вооружение под обозначением АК-47 (автомат Калашникова образца 1947 года).
КОММАНДОС, нескл., мн. [англ. commandos – мн. от commando десантник-диверсант лат. commendbre вверять, поручать]. ист. Ополченческие отряды буров, действовавшие в англо-бурской войне 1899-1902 гг. в вооруженных силах Великобритании: формирования морской пехоты и воздушно-десантных войск, предназначенные для диверсионно-разведывательных действий. В США: диверсионно-разведывательные подразделения армии.

Лабынцев Илья.Г. 14 лет.

Ребята, нас раскусили. Я с самого начала подозревал, что читатели быстро определят, насколько мы невежественны в области военной терминологии. Мы всегда писали просто «АК-47», хотя по армейским правилам надо писать «автомат Калашникова образца 1947 года». Мы не имеем понятия о том, кто такой коммандос. Блондин Эдик, самый умный в нашей редакции, сказал, что коммандос – это Шварценеггер, спасающий дочку. А еще, это такой небритый дядька с перочинным ножиком. Но я знал, что он не прав, я играл в C&C и помню, что коммандос – это крутой чувак, убивающий любого пехотного юнита с одного выстрела и взрывающий здания. Мы тщательно скрывали правду от вас, дорогие читатели! Но теперь нас раскусил Лабынцев Илья, и мы каемся за все беды и несчастья, что принесло вам наше невежество. Простите нас... если сможете.

В качестве приза сегодня выступает замечательная коробочка с темой этого номера – «Painkiller: Крещеный Кровью», любезно предоставленная компанией «Акелла»! От всей души поздравляем!

Здравствуйте, дорогая и уважаемая редакция «PC Игр». Безусловно, вы – создатели лучшего отечественного проекта-журнала о компьютерных играх, с чем я вас и поздравляю. Читать его начал с февраля, и сразу же был приятно удивлен, что за такие деньги (90 рублей) предоставляете полный боекомплект: 3 CD или DVD, огромный постер, мини-постеры и наклейки. А теперь предлагаю свои советы по усовершенствованию лучшего отечественного журнала:
1. Предлагаю вместо одного мини-постера сделать рубрику с содержанием типа: знакомства между геймерами, поиск достойного партнера для сетевого развлекалова по CS или по Warcraft, обмен постерами, журналами или патчами к играм.
2. Нужна ли в журнале рубрика «Help.txt»? Предлагаю заменить ее на более стоящую и интересную. А те же необходимые коды для игр можно найти в Chemax, который вы предоставляете нам на диске каждый месяц.

Санек Ш., Электросталь



Здравствуй, Санек. У меня есть встречное предложение по первому пункту. А давай забацаем рубрику с содержанием типа: знакомства геймеров и геймерш для поиска достойного партнера (независимо от пола) для ночного прохождения «Лулы 3D» или, скажем, «Рандеву с незнакомкой 2» на легком уровне сложности (в зависимости от развития знакомства уровень сложности следует повышать). Можно обмениваться советами по совместному прохождению не только вдвоем, но и, скажем, втроем, вчетвером – в зависимости от предпочтений геймеров. Также имеет смысл публиковать описания проведенных встреч и публиковать каждый номер материалы в разделе «Полезные устройства». Полагаю, эта рубрика займет достойное место в журнале, а читатели наконец-то смогут найти свою вторую геймерскую половинку. Честное слово, я аж всплакнул.
По второму пункту я объясню во второй и последний раз: выкладывать чит-коды только на диск не имеет ни малейшего смысла – редкая игра позволит тебе прямо во время прохождения переключиться в систему, запустить оболочку и найти нужный код. Гораздо удобнее, ког-



Вот, прочитав ваш третий номер журнала, решил написать и дать свою критику журналу

да у тебя под рукой увесистый журнал с подборкой необходимых кодов. Например, «Путеводитель».

Приветствую вас, создатели «PC Игр»! Предлагаю вам свои мысли по поводу вашего издания.
1. Купив журнал, я перекладываю диски из полиэтиленовых пакетиков в Slim-корпуса (ибо надежность, надежность). Впрочем, так делаю далеко не я один. «Готовые» CD выглядят не самым «готовым» образом, потому как нет обложки. Почему бы вам не сделать страницу (или две) с обложками под три компакта, которые можно будет вырезать и вставлять в корпуса? Хоть и мелочь, а как приятно!
2. Проблема взлома и модифицирования игр в мире геймеров очень актуальна. Из-за незнания или отсутствия инструментария геймер может встать в тупик. А изменить-то игру охота! А посему и охота, чтобы «PC Игры» ввели рубрику по взлому игр, где бы всесторонне рассматривался данный вопрос.

M@d Iow@n



Привет и тебе, невыговариваемый читатель. По первому вопросу руководство отвечает вот что: «Обложку для диска мы уже делаем, но одну – для DVD. Еще три обложки для CD-дисков – это 4 страницы. Четыре страницы, которые совершенно не нужны половине наших читателей. Так что пока не будем делать». Такое вот оно, это руководство. По второму же вопросу я тебе честно и откровенно скажу: проблема взлома не так сложна, как тебе кажется. Целая рубрика для такого простого и обыденного занятия вовсе не требуется. Ведь все, что нужно обычному геймеру для корректного и безопасного взлома – это сама игра, полчаса времени и пара инструментов: отвертка, молоток, зубило, коловорот, стамеска, болт с левой резьбой и станок точильно-шлифовальный. В качестве наглядного пособия прикладываем картинку, в деталях описывающую процесс взлома игры. Вот видишь, как все просто? И никаких тупиков.

Здравствуй, редакция «PC Игр»! Увидел рекламу вашего журнала в четвертом номере «Страны Игр» и решил попробовать его купить. По некоторым причинам ко мне в руки попал только третий номер. Этот выпуск никаких нареканий не вызывает, наоборот, он достаточно профессионально сделан, имеет большое количество интересных и грамотных рубрик, очень неплохие диски. И вот как раз на этих неплохих дисках я нашел кое-что, что меня возмутило. В разделе «Эксклюзив» я просмотрел первый номер вашего журнала и наткнулся на статью об игре «Петька и ВИЧ 4: День Независимости». Я не являюсь большим поклонником этой серии квестов, но считаю ее одним из лучших российских представителей жанра. А статья уважаемого Эдуарда Лухта выражала его субъективно негативное мнение. Конечно, недостатки в этой игре есть, как и в большинстве игр, и многие из них были описаны в статье, но отзыв вышеназванного заместителя главреда о 2D-графике (при чтении даже чувствовалось отвращение автора) был, по-моему, несправедлив. На это я могу сказать лишь то, что хотя бы некоторые традиции должны сохраняться. Лично я не могу представить себе трехмерного «Петьку», но даже если и представить, то «Петька» в 3D - был бы уже не «Петька». Надеюсь, это был лишь небольшой недочет начинающего журнала, который будет исправлен.

За базар ответит Эдуард Лухт. Собственной персоной. А я от себя замечу, что каким бы ни был жанр квестов, но одну из игровых технологических эпох открыла игра со скромным названием Myst, что содержала настоящие оцифрованные фотографии (а это, между делом,



САМЫЕ ИНТЕРЕСНЫЕ ВОПРОСЫ ФОРУМА



ЕСЛИ КТО-НИБУДЬ ЧИТАЛ Головачева, Перумова и других замечательных авторов, то он меня поймет и возмутится: ПОЧЕМУ никакая компания еще ни разу не сделала игру по мотивам книг (кроме Толкиена)??А в этих книгах одни миры и сюжет чего стоят!



ОТВЕЧАЕТ СВЯТОСЛАВ ТОРИК. Мнение писателя-фантаста Александра Зорича:
Дело в том, что практически невозможно продать игровикам «просто книгу» и гордо махнуть лапой – «а теперь выковыривайте отсюда мой креатив». (Собственно, зачем игровикам мучиться дважды: сперва с тобой, а потом с собственно профессиональным скриптовиком, который будет из книги делать сценарий/геймплей?) Может, правда, оно и к лучшему. Я, когда посмотрел ролик «Сталкера», решил, что для хорошего 3D action вовсе не нужны Стругацкие, а для Стругацких - 3D action. Не говорю уже о том, что если хотелось опереться на брэнд, так надо было брать Максима Камерера на Саракше и крутить по полной до белых субмарин и самого сердца Островной Империи.



ЭЛЬФИЙКА С ОБЛОЖКИ четвертого номера. ПОМОГИТЕ!!!!!!!! Меня достали спрашивать, где найти эту картинку в Интернете? Помогите, если сможете....



ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ:
в интернете - нигде. Это эксклюзивный арт, который нам рисовал художник на заказ.



ГДЕ ВЗЯТЬ лицензионный StarCraft: Brood War??? Уже все обыскал...



ОТВЕЧАЕТ ЭДУАРД ЛУХТ: в магазинах сети «Союз». Кстати, старые игры в «Союзе» продаются за смешные деньги. Недавно там NFS: PU купил за 200р в DVD-боксе.
А можно тут заказать версию из Америки: http://www.e-shop.ru /actions/item.asp?code_cat=COF5080
С доставкой будет стоить около $50.

и оформление большое вам спасибо за это и спасибо Инне дизайнеру журнала

1993-й год). А фраза «первое настоящее живое видео» вам ни о чем не говорит? Тогда я напомню: год 1994-й, квест The 11th Hour, компакт-диска – четыре. Так что насчет «традиции должны сохраняться» с некоторыми консерваторами (которые едят консервы в консерваториях) я готов поспорить. А теперь к микрофону приглашается обидчик русских квестов, Эдди:

В жанре квестов в год выходит одна игра (максимум – две), достойная внимания. Ничего не поделать – жанр который год находится в стадии медленного загнивания. Да, «ПВиЧ» – один из лучших российских квестов. А Kreed один из лучших российских шутеров. Просто потому что ничего другого и не выходило.

Основной недостаток «ПВиЧа» – штамповка идей, шаблонность и банальность. 2D-графика плоха не сама по себе, а когда она присутствует в игре только потому, что не хочется делать что-то другое. А бредовый сюжет – только потому, что на нормальный нужно больше времени и денег. Больше всего в играх я не люблю лень и рассчетливость разработчиков. Когда они не хотят делать что-то лучше, когда они думают «пипл схавает» и вновь делают то, что делали раньше. Мне, как человеку, который покупает лицензионную продукцию в качестве благодарности за труд ее создателей, не хочется тратить на это свои деньги. Не позволяет что-то внутри. И мне хотелось бы, чтобы у наших читателей тоже иногда вылезало наружу это «что-то». Глядишь и халтуры в играх будет поменьше.



«Русским – русские игры! Янки, гоу хоум!».

Здаров, редакция PC-игр! Письмо в журнал пишу впервые. Выскажу пару предложений:

1. Хотелось бы побольше «перлов» типа «Тут вам не здесь! Тут мы вам не позволим водку пьянствовать и безобразие нарушать!», но не стоит перебарщивать, как несколько лет назад Вячеслав Назаров из небезызвестной «Страны Игр» (именно из-за него этот журнал для меня «умер»).

2. Нет ли желания создать раздел «Народное творчество» (всего на пару страниц)? Рассказывать в нем о наиболее выдающихся работах в деле улучшения любимых игр. Самые явные примеры прекрасных игр для add-on-мейкерства – это Operation Flashpoint и GTA: Vice City. В 80% такие add-on'ы некоммерческие, а публика должна знать своих героев.

3. Может, стоит дифференцировать разделы на жанры (чуть не пропустил в Preview интересные «каталки-ездилки» Juiced, т.к. после FlatOut на стр. 68 Juiced оказался на 80-й)?

4. Когда же будет сайт?!

Хотелось бы выделить Кирилла Аврорина с его «отсебятиной» и обзорами автотематики. Видимо, он заядлый автолюбитель (я являюсь таковым). Из чистого интереса хотелось бы узнать, на чем, кроме общественного транспорта и пешкарусов, передвигается состав редакции.

MaHI/IaK *@mail.ru**

Здаров и тебе, Маниак. Перлы – штука хорошая, не спорю. Но мне кажется, что в журнале и без этого много хорошего юмора, проскальзывающего в наших бездарных материалах. Но если что-то пойдет не так, мы поступим проще: после каждого предложения будем ставить смайлик или слово «лопата», чтобы все было прозрачно ясно. Что касается «народного творчества», то прямо на этих страницах ты можешь наблюдать моды и адд-оны прямо к нашему журналу! Тут тебе и стихотворения, и рисунки – все от народа.

Разбивать игры по жанрам – это прошлый век. Сейчас каждая хорошая игра – это либо новый жанр, либо хороший замес из нескольких жанров сразу. Сам подумай: куда определять игру, одновременно похожую на «Тетрис», Carmageddon и WarCraft III?

Вопрос «Когда же будет сайт?» стоит у нас на третьем месте после вопросов «Кто выпил мое пиво?» и «Когда Торик сдаст «Почту»?» Как только мы решим первые

Вот, прочитав ваш третий номер решил написать и дать с

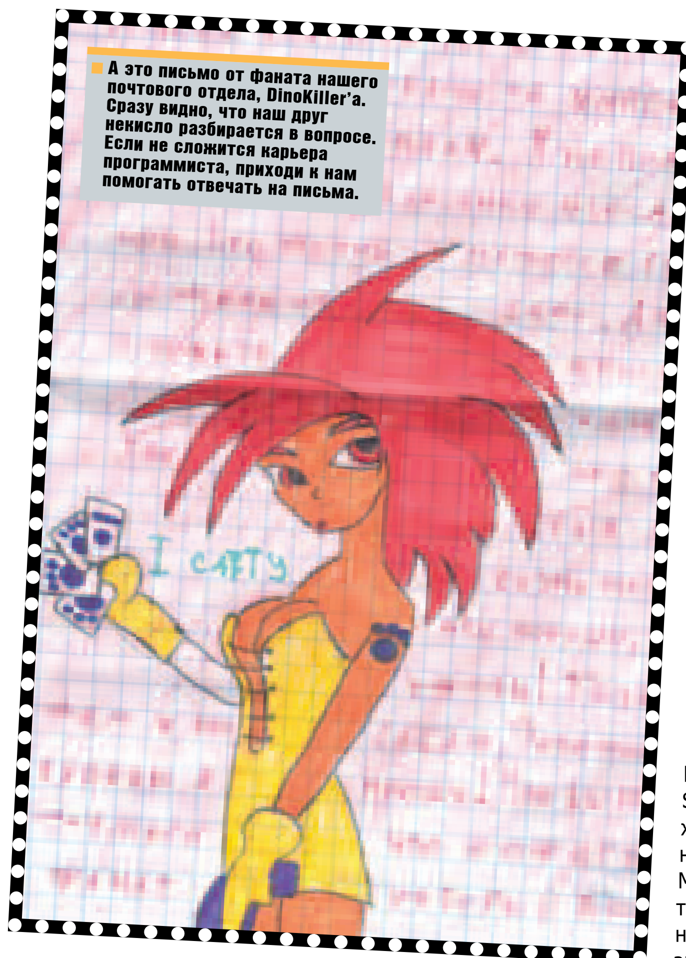
два, обязательно возьмемся за третий. Кстати, скажу по секрету, что ответ на второй вопрос найти очень сложно. Но можно. Если постараться.
Редакция в основном передвигается на ногах и общественном транспорте. Но Эдик, считающий себя оригиналом, посещает редакцию на велосипеде, а сейчас и вовсе всерьез выбирает скутер. Говорит, это быстрее, чем на автомобиле. Наверное, поэтому он такой худой.

Здравствуйте, вел. и уж. редакция! Когда-то давным-давно один мальчик очень мечтал купить новый мощный компьютер, чтобы играть на нем в красивые и умные игры, чтобы хвалиться друзьям, какой он молодец. Было это так давно, что и журнала «PC-игры» еще не было. И вот, когда мальчику купили компьютер, и он стал на нем играть, мальчик понял, что необходимо смотреть только «правильные» игры. Он стал покупать всякие игровые журналы. Однако большинство из них оценивали игры как набор скрещенных байтов, как сложенные в одну кучу файлы, не видя за игрой искусство и душу. И только один журнал видел ее. Из политкорректности не будем говорить, что именно это было за издание, отметим только, что сейчас, по прошествии нескольких лет, журнал этот находится в агонии, и многие читатели бегут от него.
Я убежал к вам.
Поскольку вы мечтаете делать журнал как можно интереснее, я хочу помочь советами. Ориентируясь на прыщавых двоечников тринадцати лет вы, конечно, сможете неплохо заработать – эти читают что угодно, играют в игры, в которых суперпупер графика и «тетька с большими сиськами». Однако, как мне кажется, настоящие профессиональные журналисты должны стыдиться работать для таких людей. Не стоит ли хотя бы вашему изданию начать отличаться от всех остальных? Вносить в души людей тепло и разум, тишину и покой. Ставить десять баллов играм в стиле «Сибири» и позорную единицу недорезанным консольным файтингам? Писать рецензии, задумываясь о великом и прекрасном, видеть в программистах, художниках, сценаристах и дизайнерах творческих личностей, а не склоняющихся над списком «обязательных фич в игрушках» тупых исполнителей? Последнее время мы наблюдаем на рынке такое засилие сиквелостроительства, что становится невероятно больно за индустрию игр. Люди делают деньги. Но почему бы ни делать Игры? Ведь популярны как раз те игры, которые дают игроку что-то новое! И давайте оценивать такие продукты по-максимуму, и давить злостные сиквелы.
Вспомним Heroes of Might and Magic IV – игра не понравилась абсолютному большинству, и лишь потому, что содержала революционные идеи. Люди просто не стали разбираться – вернулись к третьей части сериала. А между тем, именно четвертая была самая продуманная и глубокая. Пройдите ее, и вы заметите, КАК мастерски она сделана. Именно такие игры можно называть искусством. Почитайте выступление Джона Кармака (J.Carmack, iD Software) на GDC, а затем – обсуждениие на форуме. Все игры будут выглядеть как кино. Будет одна большая база нарисованного – например, пистолет TT. Любая фирма-разработчик просто возьмет его оттуда и все. Всякая грань между играми сотрется – они будут шаблонными, искусство совсем покинет этот мир. Как отмечает один из читателей форума, на коробке как главную фичу игры напишут: «Мы сами сделали модели оружия!». И пока такие смутные времена не настали, давайте постараемся их отодвинуть или избежать. Готовы? Тогда вперед!
P.S. И сделайте в журнале что-то вроде раздела «для взрослых» – рассказывайте в нем о принципах создания игр, о тенден-



Творчество нашего FLYM'a.

и оформление большое вам спасибо за и спасибо Инне дизайнеру журнала



А это письмо от фаната нашего почтового отдела, DinoKiller'а. Сразу видно, что наш друг некисло разбирается в вопросе. Если не сложится карьера программиста, приходи к нам помогать отвечать на письма.

циях игровой индустрии, о конференциях (не занимаясь прямым перечислением победителей в разных номинациях, а перепечатыванием статей и выступлений с нее!), берите интервью у разработчиков. Сейчас очень модно вести «дневники разработчиков» – печатайте! Сделайте журнал зрелым и взрослым. Вам самим должно стать приятно.

С Уважением, Дмитрий «Mityay» Торшин.

Мне очень понравилось это письмо. Крик души человека, который любит игры настолько, что уже не воспринимает их как развлечение или способ провести досуг. Но, к сожалению, игры еще не доросли до уровня искусства, как телесериалы не возведены в ранг плодов творческих усилий. Зачем искать в играх душу, если ее там нет? Вынужден тебя разочаровать, Дмитрий: большинство программистов, дизайнеров, сценаристов относятся к созданию игр как к рутинной работе. Даже, казалось бы, творческие единицы коллектива, несмотря на проявление выдумки в процессе работы, в итоге относятся к ней как к пройденному этапу. Мы тоже не считаем свои статьи чем-то высокодуховным, поверь. Нам просто нравится наша работа.

Мрачные пророчества относительно будущего компьютерных игр не сбудутся. Посмотри на историю игроиндустрии, на тенденции ее развития. В середине девяностых (после выхода C&C и WarCraft 2, Duke Nukem 3D и Quake) появилось огромное количество клонов. Рынок захлебывался под грудой цветастых коробок с практически идентичным содержанием. Разве это стоило называть искусством? Нет, конечно. Как раз на фоне клонирования и тотальной унификации проявляются настоящие Игры. Вспомни Deus Ex, Carmageddon, Tomb Raider – все они выделялись из массы. Посмотри на сегодняшний день. Около ста лицензий на движок Unreal 2.0. Около пятидесяти однообразных, скучных FPS. Но вот появляются Half-Life 2, Doom III и S.T.A.L.K.E.R. Точно так же, как из карандашных набросков выделяется Моне, так и рынок вытаскивает на поверхность игры, которые оказываются не такими как все, оказываются на порядок лучше. Может быть, это заслуга опытного разработчика. А может быть, проявление таланта молодой компании. Но разве это важно, если игра оказывается Игрой?

Не волнуйся, Дмитрий. Тенденции развития игроиндустрии остались прежними. И останутся такими еще надолго.

P.S. В следующем номере мы откроем рубрику о старых играх, которая, возможно, со временем перерастет в нечто большее, чем обзоры древних хитов и статьи об истории игровой индустрии.

Здоровеньки, как говорится, булы! Это ваш самый НЕпостоянный читатель (пропустил первые два номера). Тут вот какое дело: мне совет нужен. Как-то от нефиг делать написал preview на «Возвращение Короля», дал почитать друзьям – им понравилось. Я, кстати, не профессионал (куда уж мне, в мои 13 с хвостиком). Вы (в смысле, в редакции вообще) как считаете: это вообще реально договориться с каким-нибудь клевым журналом о PC играх, об опубликовании собственной статьи про игру (игру выбирает сама редакция), а? С нетерпением жду ответа.

Lodoss aka Дукмас Николай

Ну что я могу сказать в ответ, дорогой Дукмас Николай? Мы уже неоднократно объявляли на страницах «Поч-

ты», что письма приводятся в орфографический и пунктуационный порядок. По мере сил, конечно. В твоем письме я исправил около десятка ошибок. Возможно, даже хорошо, что ты не прислал статью. Боюсь, то, что нравится твоим друзьям, может не понравиться нам, а как следствие, и читателям.

Тем не менее, у каждого – повторяю, у каждого – есть шанс опубликовать свой материал в нашем журнале. Все, что для этого нужно – прислать свою статью главному редактору. Дальше он просмотрит ваш материал и, если он имеет некоторый потенциал, отправит соответствующему редактору. Ну а дальше с вами свяжутся, все расскажут и покажут. Мы всегда рады хорошим авторам. Главное, чтобы вы реально оценивали свои силы.

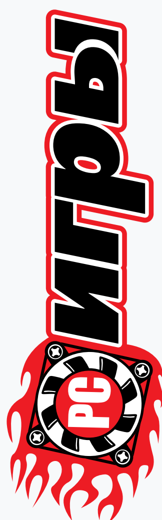
Здравием кидаюсь налево и направо, PC Игры! От каждого последующего номера я все больше в восторге! Но, все-таки, есть несколько предложений к улучшению:
1. Возможно ли размещать e-mail'ы авторов статей рядом с их именами? По-моему, было бы очень удобно, если захочется написать письмецо определенному редактору.
2. Возможно ли «хромировать» обложку, как во втором номере? Выглядит оч-чень стильно! На серебристую обложку смотреть в 2 раза приятнее!
3. Самую лучшую игру вы награждаете «золотым кулером». А почему бы не награждать самую плохую игру «чугунным кулером» или «деревянным шлейфом»?
4. 240 страниц – мало! МАЛО! Еще чуть-чуть добавьте! 300 страниц! Такое было у кого-нибудь когда-нибудь?!
5. А еще лучше снабжать журналы двумя DVD. Или хотя бы один заполнять полностью. 4-й DVD заполнен всего лишь на 4,15 Гб, а сказано, что 4,7...
Наполните сердца геймеров нежной любовью. Но не волнуйтесь, через край не польется!
P.S. Насчет той анкеты в 4-м номере... Это, случайно, не первоапрельская шутка?

Deshee, *@rambler.ru**

И тебе привет, Deshee. Отвечаю, как водится, по порядку:
1. Что-то ты явно путаешь. Или все никак определиться не можешь. Как говорил великий ДеД, не всякий автор – редактор, но всякий редактор – автор. Так что ты уж уточни, чьи адреса ты хочешь вбить в спам-лист, авторов или редакторов?
2. Хромировать, конечно, можно, но... Это же не Харлей-Девидсон, а все-таки обложка журнала... Так, шутки в сторону, обратимся к техническим деталям. То, что ты обозвал словом «хромировать», на самом деле в полиграфии именуется «использовать при печати пятую краску» (причем – металлизированную). Почему «пятую»? Да потому, что обычно при печати любого журнала используют четыре краски – голубую, пурпурную, желтую и черную. А все великолепие и разнообразие цветов, которое ты видишь на наших страницах – не более чем результат смешивания этих самых четырех красок. Использование же дополнительных цветов, с одной стороны, конечно, делает обложку более красочной, но... Влетает в дополнительную копеечку, что не может не огорчать. Посему – вывод. Будет тебе «пятый цвет». И хромированный, и металлизированный. Но тогда, когда это действительно «в тему», когда будет достигаться гармония с картинкой на обложке – как это, собственно, и было во втором номере твоего любимого журнала.
3. Отличное предложение! Только вот проблема... уж больно редко мы обозреваем плохие игры. Так редко, что их появление на наших страницах не нуждается в сопровождении чугунного кулера.
4. А в телефонном справочнике Санкт-Петербурга 800 страниц.
5. А... Что вы сказали про DVD? Ой, да этот вопрос будет стоять вечно, как памятник Гагарину Юрию Алексеевичу.

Это письмо Alex'а (madbus@yandex.ru) из горящего танка...
Мда, не повезло тебе! Если б я раздавал призы, то обязательно вручил бы тебе мышку Genius, но за конкурсы отвечает жадюга Эд, а ты уже наверно знаешь что он за тип.
P.S. Слушай, а зачем тебе мышка в танке?

Я хочу спросить какую видео карту можно купить примерно за 60$



КОНКУРС Genius

ИГРАЙТЕ И ВЫИГРЫВАЙТЕ ВМЕСТЕ С «РС ИГРАМИ»!

Время разбрасывать камни и время их собирать. Время запускать конкурсы и время оглашать их результаты. Сегодня настал черед второго! Ты ведь помнишь конкурс с анкетой из третьего номера? Так вот, сегодня мы объявляем результаты этого конкурса «РС ИГР» и Genius (www.genius.ru)!

A поощерительный приз от «РС ИГР» уходит этим трем участникам конкурса:
Андрей Борзунов (Ижевск),
Георгий Карпов (Москва),
Илья Ломачев (Тверь).

Начну с банального. Определять победителей было непросто. Нам пришло – и не надо смеяться! – намного больше писем, чем мы ожидали. Даже коллеги из «Страны Игр» начали тихо завидовать... Только представь себе – шесть здоровенных пакетов, заполненных письмами. И из этой горы посланий нужно выбрать всего три письма, авторы которых получат приз – последнюю, самую продвинутую модель мыши от Genius. Задача казалось невыполнимой. Решили эту проблему мы элегантно. Если у нас есть шесть мешков, должно быть шесть призов. С легкой руки выделяем три дополнительных приза (футболки с символикой нашего журнала) и начинаем случайно доставать из мешков по одному письму...

НАШИ ПОБЕДИТЕЛИ!
Мышь Genius достается трем этим счастливчикам:

Вячеслав Долгов (Москва),

Николай Трофимов (Тула),

Екатерина Антонова (Томск).

ULTRA 100,5FM

Лицензия РВ№4794 выдана 27 ноября 2000 года МПТР

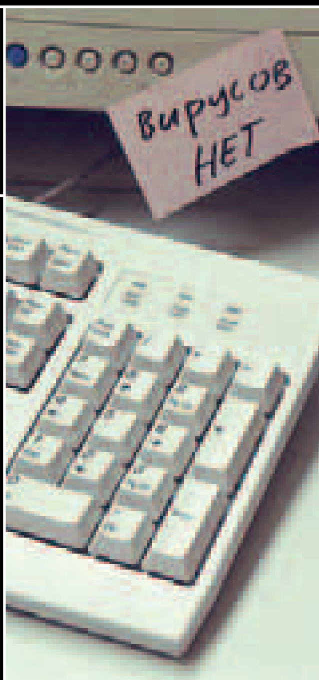


TM RADIO ULTRA



КОНКУРС

Что было бы, если бы компьютерных вирусов не было вообще? Прежде всего – было бы очень хорошо. Но, поскольку они появляются, и будут появляться с завидной регулярностью, каждый уважающий себя пользователь должен уметь уберечь компьютер от этих беспощадных тварей. Проще всего сделать это с нашей помощью. Просто правильно ответь на 3 вопроса и ты получишь в подарок антивирус от компании «Лаборатория Касперского». Ни один вирус не пройдет.





В качестве приза сегодня мы разыгрываем три коробки с Антивирусом Касперского 5.0 Personal. Эта новая, самая последняя версия этой программы. Теперь антивирус стал еще быстрее и менее треботельным к ресурсам компьютера. Изменился в лучшую сторону интерфейс – сейчас это современный Windows XP Style. А вот качество защиты и простота работы остались на прежнем уровне – Антивирус Касперского по-прежнему является лучшим антивирусом, с этим не поспоришь!

Ответы ждем на ящик *post@pc-games.ru* с пометкой **«КАСПЕРСКИЙ»**.



1. В каком году была основана компания «**Лаборатория Касперского**»?

a 1997

b 1998

c 1999

2. Как назывался первый IBM-PC вирус, в 1986 г. разошедшийся по всему миру на 360Кб дискетах?

a Vienna

b Brain

c Share-Fun

3. Эпидемия какого вируса принесла наибольшие убытки пользователям персональных компьютеров в конце 2003 – начале 2004 гг.

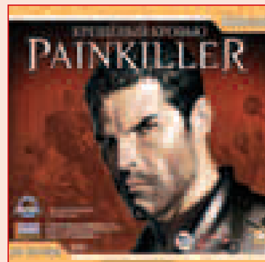
a Mydoom

b Bagle

c Rediof

Журнал «PC ИГРЫ» и компания «Акелла» объявляют конкурс, приуроченный к релизу мясного блокбастера *«Painkiller: Крещеный кровью»* («На ковер!» этого номера, если ты еще не заметил). Самым шустрым полагаются призы. Ответы (в старндартном виде: 1-А, 2-А, 3-А и так далее) присылайте по адресу post@pc-games.ru с пометкой «PAINKILLER» в теме письма.







Тройку тех, кто быстрее всего пришлет правильные ответы, ждет просто куча призов. Каждый из них получит постер и целых три DVD-бокса с играми от «Акеллы» – «Painkiller: Крещеный Кровью», *«Князь Тьмы»* и *«Гангстер»*! Кроме того, каждому из них достанется фирменная футболка с логотипом журнала «PC ИГРЫ»! Среди остальных участников, которые верно ответят на все вопросы, будет произведен розыгрыш поощрительных призов – семи jewel-упаковок с «Painkiller: Крещеный Кровью» и семи постеров от «Акеллы».

Желаем удачи!

1. Как звали проводника Данте по царству мертвых?

А Харон
Б Вергилий
В Цербер
Г Платон

2. Почему в борьбе с нечистью принято использовать осиновые колья?

А Ну не дубовые же, чесслово.
Б А почему мы перед едой руки моем, а ноги – нет? Так повелось...
В Именно на осине повесился Иуда. Какова связь между всем этим, не ясно, но «традиция» пошла именно оттуда.
Г Потому что Исус умер за наши грехи.

3. Почему серебряное оружие так эффективно в борьбе с оборотнями и прочими супостатами?

А Серебро обладает обеззараживающими функциями – убивает микробов. А так как оборотни, в сущности, тоже микробы – то сами понимаете...
Б Серебряное оружие убивает противника силой предрассудков.
В На самом деле, серебряное оружие не лучше обычного. Просто выглядит понтовей.
Г Использовали бы и золотое, но больно дорого.

4. Сколько нужно вампиров, чтобы ввернуть лампочку?

А В два раза больше, чем оборотней.
Б Зависит от длины ногтей конкретного вампира.
В Столько же, сколько и бас-гитаристов.
Г А зачем вампирам лампочка? Вампиры и так прекрасно видят в темноте.

5. Продолжите фразу: «Чудище обло, озорно, стозевно и...»

А лайя
Б фуяйя
В киргуду
Г огромно

6. Чем стреляет оружие под кодовым названием «коломет»?

А Кольями
Б Колами
В И тем и другим
Г Даже и не знаю

7. Кто написал «Некрономикон»?

А Некроном
Б Безумный араб Абдул Аль-Хазред
В Безумный американец Говард Филлипс Лавкравт
Г Такой книги не существует

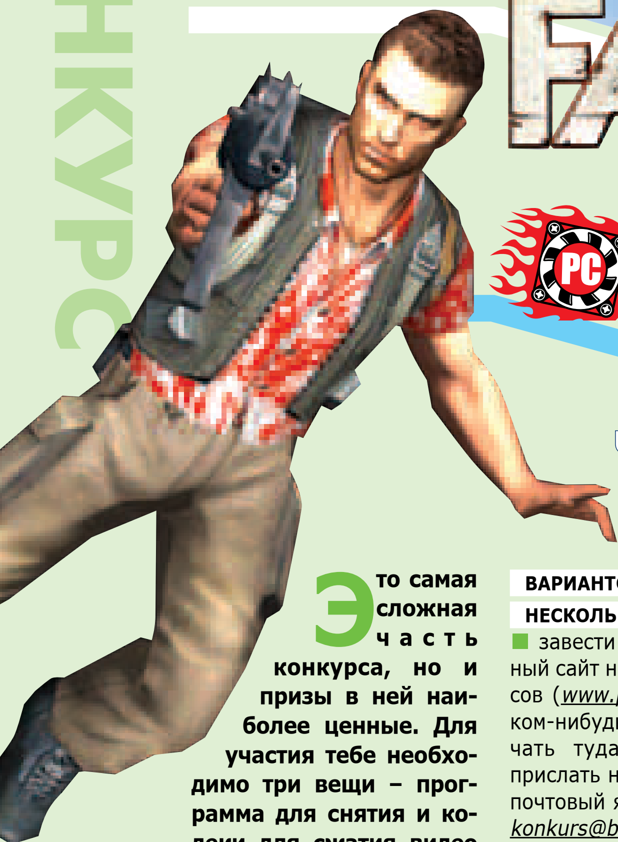
8. Как называется альбом группы Judas Priest 1977 года?

А Sin after Sin
Б Screaming for Vengeance
В Baptism of Fire
Г Painkiller

КОНКУРС

Far Cry – превосходная игра. И то, что она официально издается в России компанией «Бука» – наше большое счастье. Совсем недавно вышла локализованная версия игры. Чтобы отметить это событие наш журнал, компания «Бука» и nVidia объявляют конкурс. И не один, а сразу три!

FARCRY









ЧАСТЬ ПЕРВАЯ. ВИДЕО

Это самая сложная часть конкурса, но и призы в ней наиболее ценные. Для участия тебе необходимо три вещи – программа для снятия и кодеки для сжатия видео (ищи на диске в специальном разделе «КОНКУРСЫ»), локализованная версия *Far Cry* от «Буки» и немного операторского мастерства. Вооружившись всем необходимым софтом, запускай игру и снимай небольшой видео ролик (15-30 секунд). Обработав его кодеками и уменьшив до разумного размера, отправляй его на конкурс.

ВАРИАНТОВ ОТПРАВКИ НЕСКОЛЬКО:

- завести бесплатный личный сайт на одном из сервисов (*www.pisem.net* или каком-нибудь другом), закачать туда свой ролик и прислать нам ссылку на почтовый ящик *konkurs@buka.ru*;
- прислать на почтовый ящик *konkurs@buka.ru* письмо с запросом пароля и логина на ftp-раздела, где будет открыт специальный раздел для закачки конкурсных работ;
- прислать диск в «Буку» по адресу *Россия, Москва, 115230, Каширское шоссе, дом 1, строение 2, «Бука»*.

В ЛЮБОМ СЛУЧАЕ

Твоя работа должна выглядеть так: архив (используй WinZip или WinRar) с твоим видео и текстовый файл со всей информацией о тебе (ФИО, адрес электронной почты, физический адрес – не забывай про индекс! – и, если есть, комментарии). Это очень важно – видео и текстовый файл с информацией в одном архиве. Работы в любом другим виде не принимаются! Мы ждем ваших работ до 30 июня!



ПО ИТОГАМ КОНКУРСА

На нашем диске появятся лучшие ролики. Призы же будут вручаться в следующих номинациях.:

- Демонстрация физики.
- Лучший фраг.
- Смешной момент.
- Лучший взрыв.

Победитель в каждой из этих четырех номинаций получит DVD-бокс с **Beyond Good and Evil** и DVD-бокс с **Singles** от «Буки», футболки от «PC ИГР» и от nVidia!

И, наконец, главный приз. За лучший видеоролик победитель получит суперприз – подписку от журнала «PC ИГРЫ», DVD-бокс с Beyond Good and Evil и DVD-бокс с Singles от «Буки» и... видеокарту GeForce FX 5900 Ultra от nVidia!







ЧАСТЬ ВТОРАЯ. СКРИНШОТ

Вторая часть – более простая. Специально для тех, кто не хочет заморачиваться с видео. Все просто и понятно – конкурс на лучший скриншот. Присылай свои смешные, необычные и интересные скриншоты (обязательно в архиве!) из Far Cry на адрес *konkurs@buka.ru* и жди объявления результатов в восьмом номере.
Победителей в этой части конкурса будет три.

ПРИЗЫ ОЧЕНЬ ДАЖЕ НИЧЕГО:
1 место –DVD-бокс Far Cry, Beyond Good and Evil и Singles, плакат с артом из игры и полугодовая подписка на «PC ИГРЫ».
2 место – DVD-бокс Far Cry и Beyond Good and Evil, плакат с артом из игры и футболка от «PC ИГР».
3 место – DVD-бокс Far Cry, плакат с артом из игры и футболка от «PC ИГР».



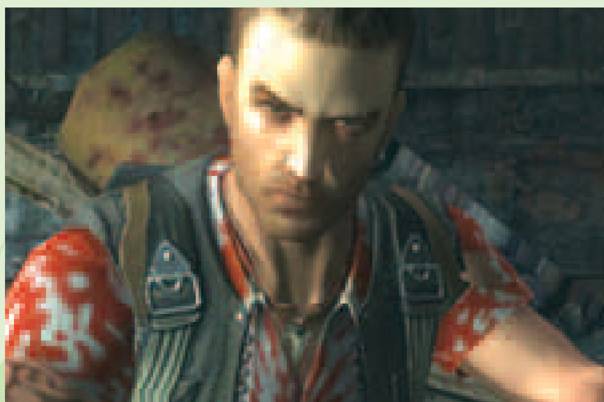
ЧАСТЬ ТРЕТЬЯ. ВИКТОРИНА

Третья часть нашего конкурса для самых ленивых. Нужно прислать ответы на пять простых вопросов на ящик *konkurs@buka.ru* (ответы должны выглядеть примерно так: 1-A, 2-B, 3-C, 4-D, 5-E). Среди правильно ответивших мы разыграем 30 призов: десять DVD-боксов Far Cry, десять футболок «PC ИГР», 10 jewel-упаковок с Far Cry. Итоги этого конкурса мы подведем в восьмом номере «PC ИГР». Удачи!

1. Какой из перечисленных ниже персонажей является главным героем Far Cry?
A. Джек Карвер
B. Джон Карвер
C. Джим Карвер

2. Сколько уровней в single-миссиях Far Cry?
A. 15
B. 20
C. 25

3. Карвер может путешествовать не только на своих 2-х, но и на подручных багги, лодках, дельтапланах. А сколько всего видов техники в игре, на которой можно перемещаться?
A. 4
B. 5
C. 6



4. CryEngine – это...
A. Новый мега рулезный движок, на котором, собственно, написан Far Cry.
B. Новый вид супер вооружения (очень секретного!), придуманный разработчиками из CryTek.
3. Новый вид военной техники, которая производится в многочисленных подпольных лабораториях игры.

5. У Far Cry русские корни! Сколько выходцев из бывших союзных республик работают в CryTek?
A. 3
B. 6
C. 9

КОНКУРС

Ровно две недели – именно столько времени проходит между появлением одного номера «РС ИГР» в продаже и отправкой следующего в типографию. Всего две недели вы, наши читатели, присылали нам скриншоты смешных моментов, глюков и необычных ситуаций. И всего две недели потребовалось нам, чтобы понять – конкурс удался. Качество пришедших скринов ты можешь оценить на этой странице. А количество... Мы регулярно сохраняли все скриншоты с сервера на диск и очищали ящик (отсюда и требование присылать все в архиве – письма мы хранить не можем), но все равно нам пришлось просить системного администратора снять ограничение по размеру (300Мбайт) с почтового ящика – не влезало... Короче говоря, отныне конкурс официально носит статус регулярного, а почтовый ящик *post@pc-games.ru* уже готов принять новые работы. Удачи!





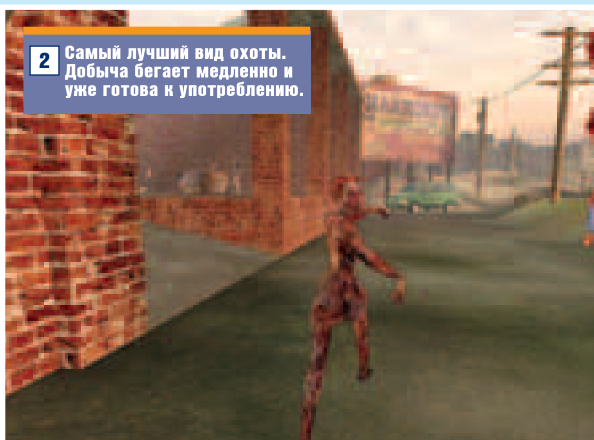
Лучший скриншот, который я вообще когда-либо видел, прислал *Егор Процько*. Поймать такой момент – это действительно очень большая удача. А успеть в этот момент щелкнуть по кнопке снятия скриншота – это редкое умение воспользоваться своей удачей. Выражение лица Макса, летящий сзади противник, игровая (не фотошоп!) надпись внизу – «Они шпионили за мной, за каждым моим ходом»... **Perfect.**

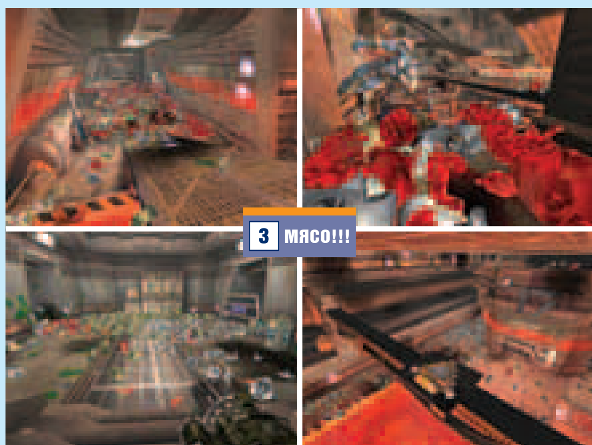


1 «А пули летят, пули».

О призе... Цитирую Егора: *«Раз уж затронул тему такую... В случае победы хочу **Max Payne 2** в DVD-боксе, кажется, от **«Буки»** (не уверен)»*. К сожалению, в России Max Payne 2 официально никто не локализует, поэтому по правилам мы не можем удовлетворить просьбу Егора... Но в данном случае я готов пойти на уступки – уж очень мне нравится скриншот и сама игра. Егор, ты получишь Max Payne 2. И не DVD-бокс, а подарочную упаковку. Не от «Буки», а прямо из Америки. И полугодовую подписку на «РС ИГРЫ» в довесок. Спасибо за отличный скриншот! Всем остальным – берите пример!

Postal 2 – очень кровожадная игра. Особенно если играет в нее человек вроде *Паши Дмитрука*, одного из наших победителей. Посмотри, до какого состояния он довел несчастную девушку – ну как можно отказать такому человеку в призе? Павел хотел коробку с ***World of Warcraft***, но... пока опять же не ясно, кто будет ее издавать, и будет ли вообще. Поэтому, Павел, мы подарим тебе коробку с другой игрой, которая тебе, судя по скриншоту, понравится. ***Painkiller*** от **«Акеллы»**! И ежедневник «РС ИГР», чтобы составлять расписания смертельных экзекуций. Поздравляем!


2 Самый лучший вид охоты. Добыча бегает медленно и уже готова к употреблению.


3 МЯСО!!!

Еще один сегодняшний победитель – *Евгений Белкин* из Калуги. Это один из самых юных участников конкурса – Евгению 12 лет. Но в свои двенадцать он прислал нам необычную серию скриншотов из ***Unreal Tournament 2004***. И пускай вот так завалить карту мясом не так трудно (дело в мутаторе GibLife), но выглядит все это классно. Евгений хотел получить ***«Князь Тьмы»*** (тема нашего прошлого номера) от «Акеллы», он его и получит. Вместе с футболкой от «РС ИГР». Поздравляем!

И последний в этом номере победитель – Роман Анашкин, который прислал пример потрясающего глюка из GTA3: VC. Как пишет сам Роман, все дело в видеокарте. Поставил новую карту, а город в любимой игре превращается в постапокалиптические руины...
Роман не указал в письме, что он хочет получить в качестве приза. Сейчас мы это уточняем у него самого. Так что можешь не волноваться – приз найдет своего победителя! И, кстати говоря, вполне возможно, что этим победителем станешь именно ты. Как? Изучай правила и действуй! Удачи!


4 Замена видеокарты влечет за собой Армагеддон.



НАШИ ПРАВИЛА

Если у тебя есть какие-то смешные, интересные и необычные скриншоты – присылай их на электронную почту журнала (*post@pc-games.ru*) с пометкой **«Скриншот»** в теме. Все скриншоты должны быть **в формате JPG** с хорошим качеством. Присылай картинки **в одном архиве**, обязательно **вкладывай в архив текстовый файл** с информацией о себе (имя, фамилия, адрес – на забывай про индекс!) и комментарием к скриншотам. Не присылай маленькие скрины. Скриншот размером 400x320 может быть очень забавным и веселым, но если это забавное и веселое видно на нем с большим трудом – мы с сожалением **удалим такой скриншот**.
Победители получат приз – любую игру от российского издателя на выбор (указывай ее вместе с информацией о себе в приложенном файле!) + какой-нибудь приятный подарок от «РС ИГР». Наш подарок может варьироваться от футболки и прочих приятных сувениров до подписки! Все зависит от твоих стараний и умений. Удачи!

::: ДЛЯ АВТОГРАФОВ :::



В тот момент, когда ты держишь в руках этот журнал, вся редакция уже активно трудится над следующим, седьмым номером. Он, кажется, станет едва ли не самым интересным из всех предыдущих. Посуди сам: специально для подробнейшего репортажа с ежегодной выставки **E3** мы послали в Лос-Анджелес нашу лучшую авторскую команду. Жди сотен мегабайт сведений о новых проектах, эксклюзивную информацию о уже анонсированных, кучу красивейших фотографий и массу других вкусностей.

Под наше пристальное внимание попадут также и последние игровые релизы: ***Manhunt***, ***Hitman: Contracts***, ***Beyond Divinity***, ***Crusader Kings***, ***True Crime*** и многие другие. Обещаем разобрать каждый проект «по полочкам», указав все его плюсы и минусы, а также опубликовать советы по самым сложным и интересным из них. Рубрика **«Обрати внимание!»**, как и всегда, расскажет о самых интересных играх, выход которых состоится в самое ближайшее время. Не пропусти превью ***NHL 2005***, ***Nascar Thunder 2005***, ***Codename: Panzers***, ***Evil Genuis*** и других проектов.

Одна из изюминок следующего номера – большое интервью с разработчиками шутера ***«Метро-2»***. В нем создатели подробно расскажут о своей новой задумке. Все любители виртуальных гонок обнаружат весьма объемный материал по истории игровой серии ***Need For Speed***.

Прислушавшись к просьбам читателей, мы создали новый раздел. Он будет посвящен лучших играм прошлых лет и увидит свет как раз в следующем номере. Наконец-то!

Наверняка ты заметил, насколько разрослась рубрика «Конкурсы» в этом номере. Смеем тебя заверить, в следующем выпуске их количество будет только увеличиваться. Вместе с этим будет увеличиваться количество и качество призов. Так что участвуй. Рано или поздно, удача обязательно тебе улыбнется.

Кстати говоря, об объеме журнала. Ты, наверное, заметил, что количество страниц уменьшилось. Не бойся, это временное явление, лишь на летние месяцы – то время, когда многие работники редакции и разработчики уходят в отпуск, выпускаемых игр становится меньше, да и многие из читателей уезжают отдыхать от трудовых будней. Сам понимаешь... Но мы времени зря терять не собираемся. Поднакопим сил, энергии и, что самое главное, идей и самой интересной информации. Очень скоро ты получишь то, что тебе даже не снилось!

Увидимся 23 июля!

G.S.C.

PC ИГРЫ

www.pc-games.ru

LORDS OF THE REALM III



WWW.LADARACINGCLUB.COM

LADA RACING CLUB



GELEOS




singles
flirt up your life!
PC ИГРЫ

S3 Silent Storm SENTINELS











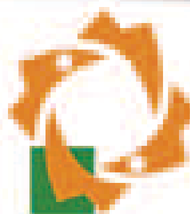






FLATRON F700P

Абсолютно плоский экран
Размер точки 0,24 мм
Частота развертки 95 кГц
Экранное разрешение 1600x1200
USB-интерфейс



Dina Victoria
(095) 688-61-17, 688-27-65
WWW.DVCOMP.RU

Москва: АБ-групп (095) 745-5175; Акситек (095) 784-7224; Банкос (095) 128-9022; ДЕЛ (095) 250-5536; Дилайн (095) 969-2222; Инкотрейд (095) 176-2873; ИНЭЛ (095) 742-6436; Карин (095) 956-1158; Компьютерный салон SMS (095) 956-1225; Компания КИТ (095) 777-6655; Никс (095) 974-3333; ОЛДИ (095) 105-0700; Регард (095) 912-4224; Сетевая Лаборатория (095) 784-6490; СКИД (095) 232-3324; Тринити Электроникс (095) 737-8046; Формоза (095) 234-2164; Ф-Центр (095) 472-6104; ЭЛСТ (095) 728-4060; Flake (095) 236-992; Force Computers (095) 775-6655; ISM (095) 718-4020; Meijin (095) 727-1222; NT Computer (095) 970-1930; R-Style Trading (095) 514-1414; USN Computers (095) 755-8202; ULTRA Computers (095) 729-5255; ЭЛЕКТОН (095) 956-3819; ПортКом (095)777-0210; **Архангельск:** Северная Корона (8182) 653-525; **Волгоград:** Техком (8612) 699-850; **Воронеж:** Рет (0732) 779-339; РИАН (0732) 512-412; Сани (0732) 54-00-00; **Иркутск:** Билайн (3952) 240-024; Комтек (3952) 258-338; **Краснодар:** Игрек (8612) 699-850; **Лабытнанги:** КЦ ЯМАЛ (34992) 51777; **Липецк:** Регард-тур (0742) 485-285; **Новосибирск:** Квеста (38322) 332-407; **Нижний Новгород:** Бюро-К (8312) 422-367; **Пермь:** Гаском (8612) 699-850; **Ростов-на-Дону:** Зенит-Компьютер (8632) 950-300; **Тюмень:** ИНЭКС-Техника (3452) 390-036.


SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW
PC
игры

PAINKILLER

КРЕЩЁНЫЙ КРОВЬЮ



PC игры

Akella



COLIN MCRAE RALLY 04 • SINGLES • SYBERIA II • ОПЕРАЦИЯ SILENT STORM: ЧАСОВЫЕ • PAINKILLER • ПЕРИМЕТР

№ 6 • ИЮНЬ • 2004